
山明
the World
JUMP COMICS DELUXE
原画完全再現!!
Dr.スランプ ドラゴンボール、ドラゴンクエストで
鳥山明イラストの
魅力がここに
初めて集結!!
集英社●定価1000円
JUMP COMICS DELUXE SHUEISHA
天下一!
雑誌43616—96 ISBN4-08-858130-X C0079 P1000E
集英社●定価1000円

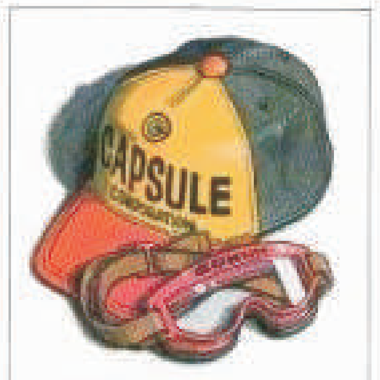


鳥山明 the World

週刊少年ジャンプ特別編集
「鳥山明スペシャルイラストレーションズ」

鳥山明 the World

SHUEISHA



定価1000円
集英社
雑誌43616−96
JUMP COMICS DELUXE
ISBN4-08-858130-X C0079 P1000E

週刊少年ジャンプ特別編集

「鳥山明スペシャルイラストレーションズ」

鳥山明 the World

鳥山明 the World

SHUEISHA

SHUEISHA



AKIRA TORIYAMA
SPECIAL ILLUSTRATIONS

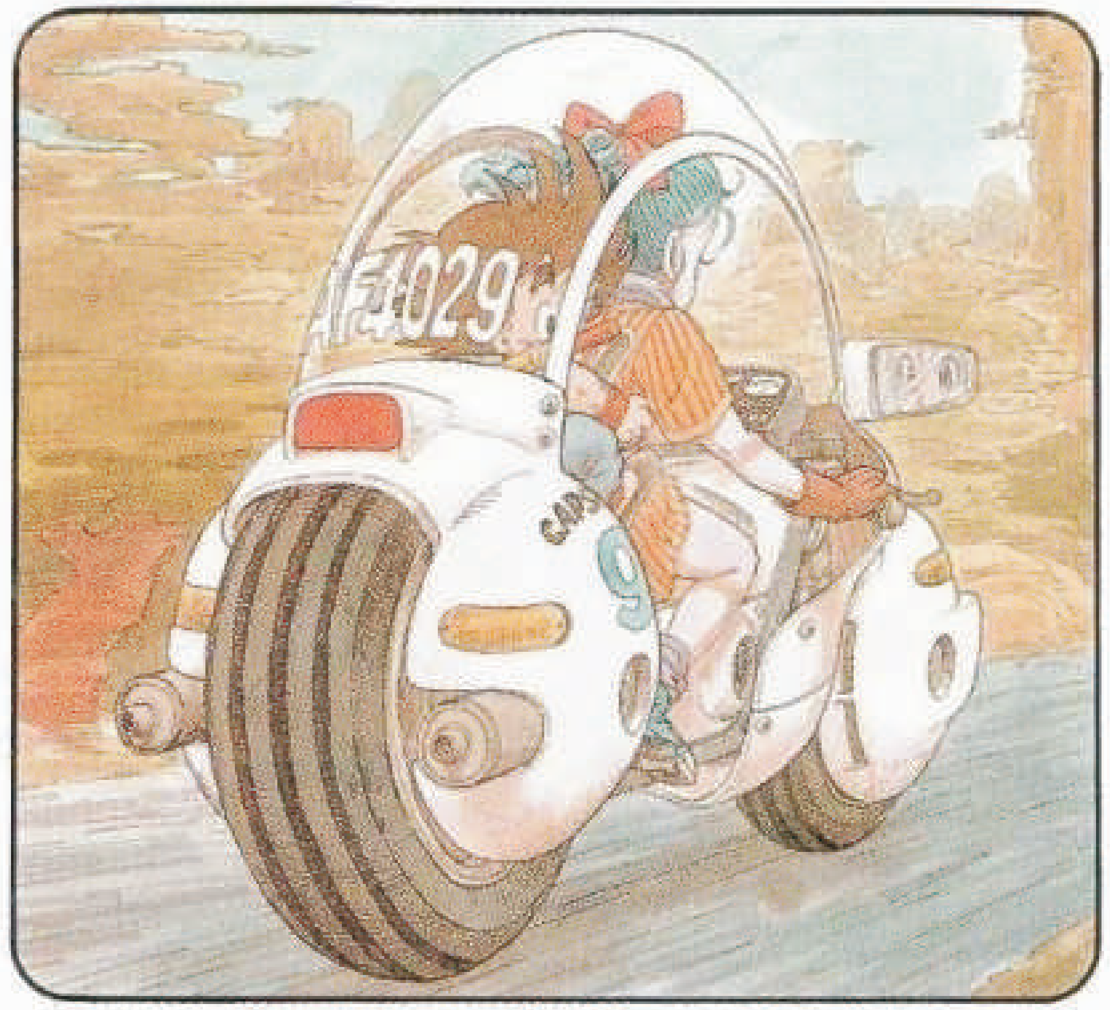
鳥山明 the World



2

2 DRAGON BALL 第44話扉用イラスト 27.8cm×18.5cm

CONTENTS



3

3 DRAGON BALL　第1話　扉用イラスト　17.2×19.1cm

序文



―画集発行によせて―

鳥山明の魅力

鳥山明の魅力は、絵がうまい、ということに尽きる。

イメージというものは、具体化されないと何にもならない。

常識では、人格の一部にイメージを作る能力がある、とされている。

心の奥に眠る、コンコンとアイデアとイメージの湧く才能の泉、というわけだ。

だが、そんなものがある、と安心してはいけない。

美しい絵を描ける人だけが、イメージを持つことができる、と私は思っている。

才能とは技術なのである。

鳥山明の絵は、見ていて気持ちがいい。

必要最少限の線と、陰。

だから、とても読みやすい。

技術が、キャラクターを生む。

キャラ作りに関しても間違いなく鳥山明は日本最高の一人だと思う。

技術はパロディも作る。

ペンギン村で一番好きなキャラはニコチャン大王だが、他の人がああいうのを描くときっと恐ろしくて、笑えないだろう。

「ドラゴンボール」は、まさにキャラの宝庫で、ベストワンを選ぶことなど不可能に近いが、あえて言えば餃子(チャオズ)だ。

ランチさんもすばらしい。

ポポも好きだ。

亀仙人の亀が最高、ベジータだって、本当は天津飯(テンシンハン)も、ブルー将軍も、人造人間8号(ハッチャン)もという風に書いていくときりがなくなる。

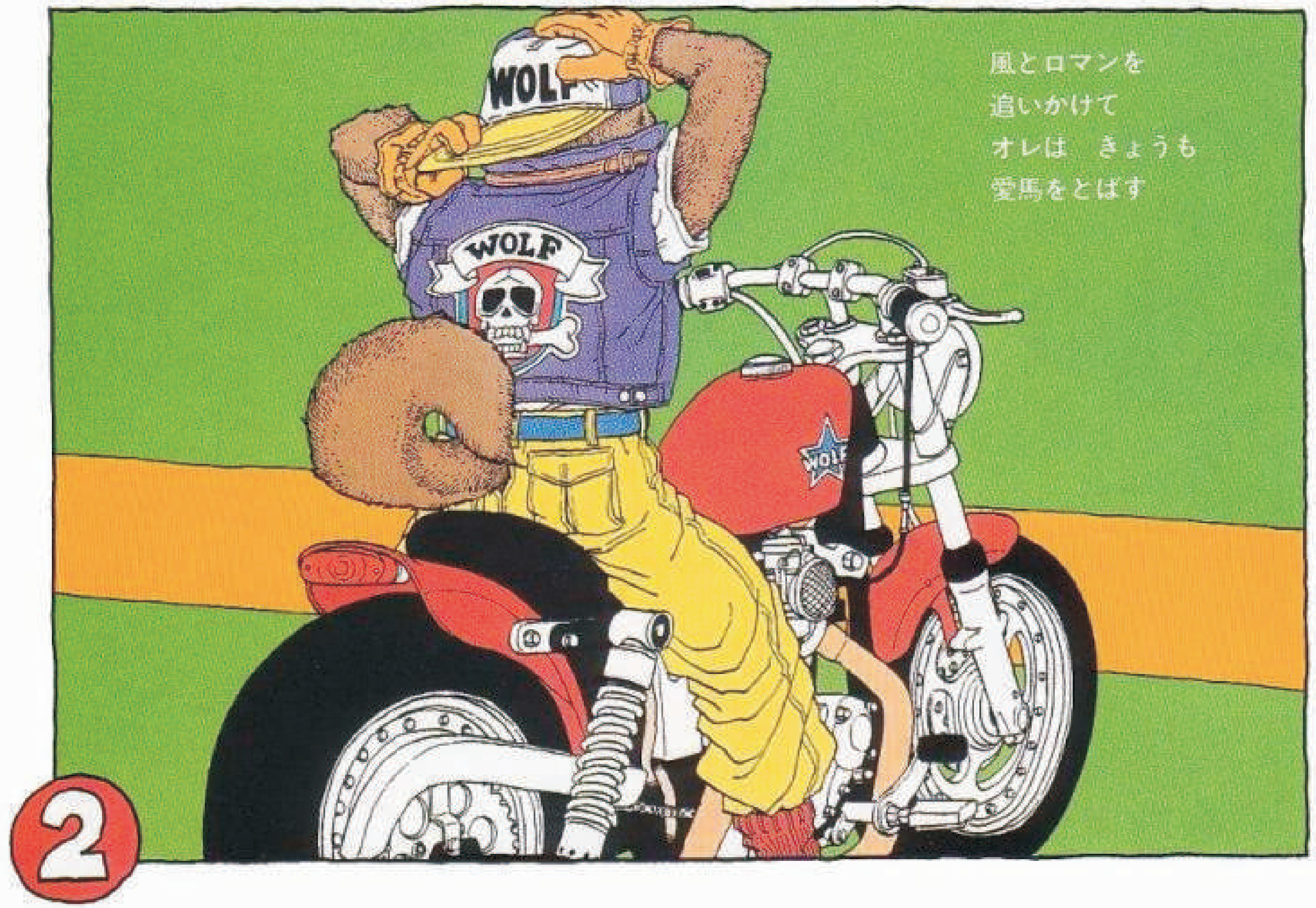
私の息子は、モノ書きの息子という特権でほんの少し早くジャンプを手にし、「ドラゴンボール」の続きを読むことができる。そのことで、私は初めて尊敬された。

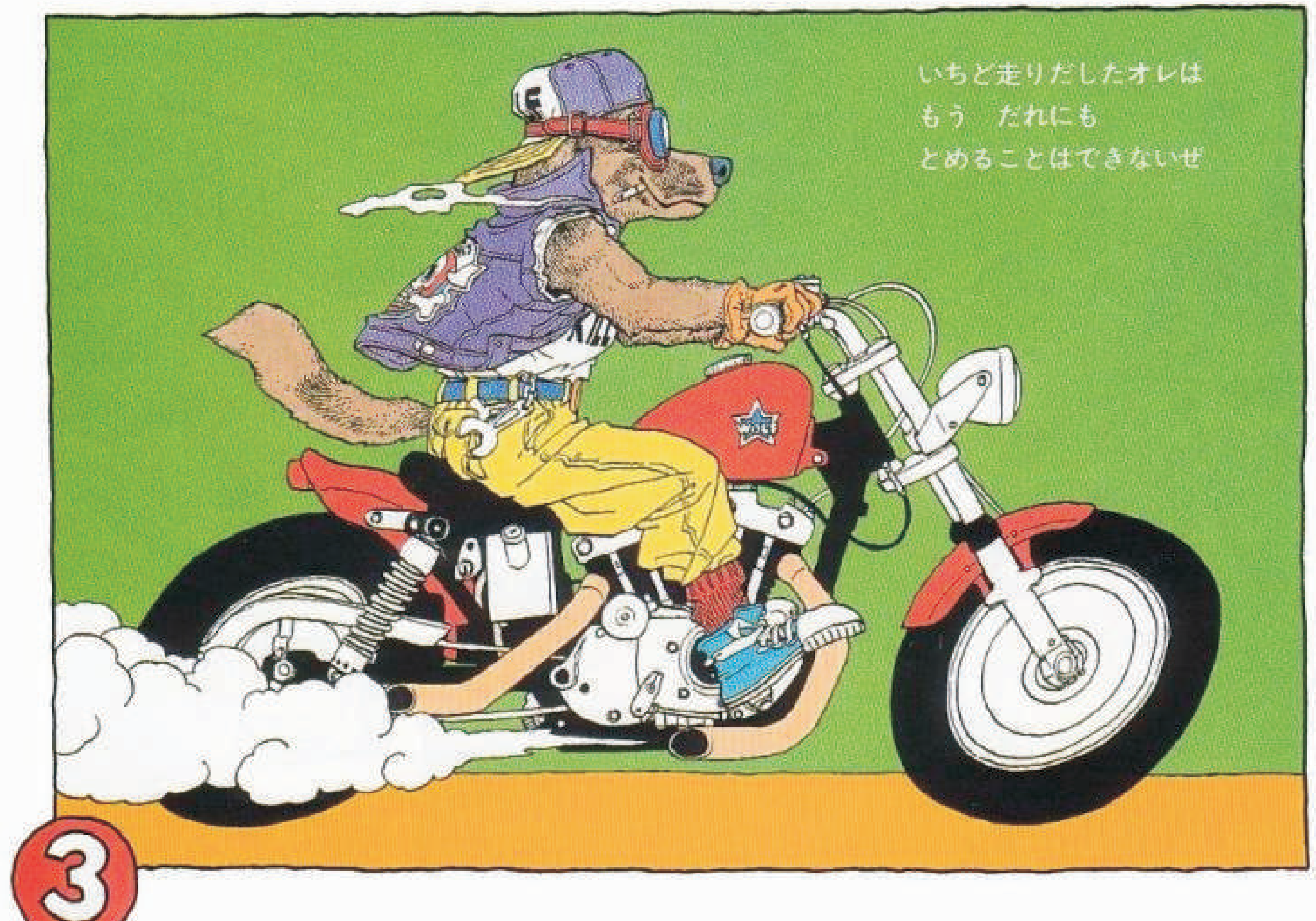
ドラクエのキャラについて書くスペースがなくなったが、ついに宇宙的規模に拡大された「ドラゴンボール」に、連載終了が来ないことを祈って、一ファンの讃辞の終わりにしたいと思います。

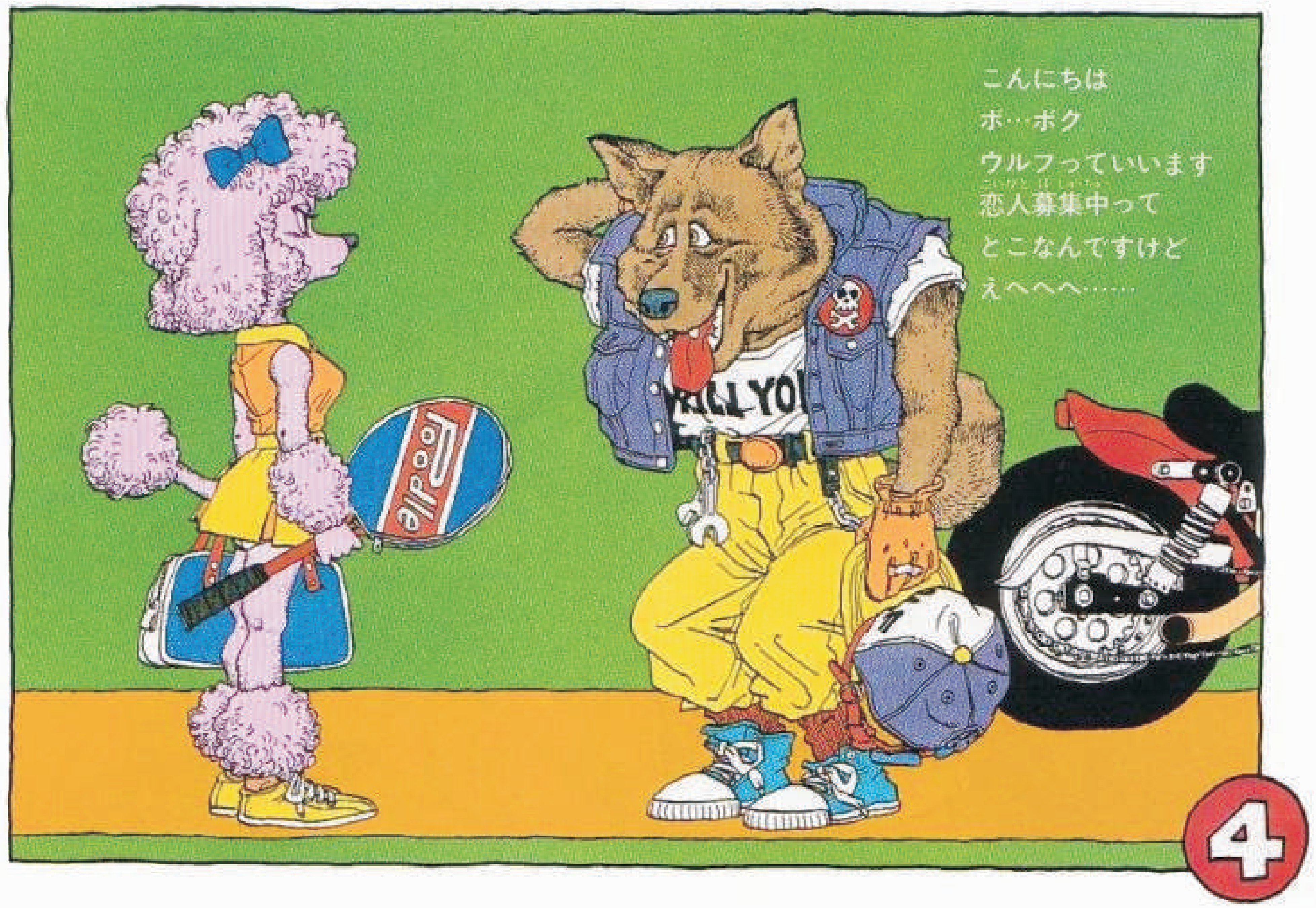
村上龍
1990.1.10

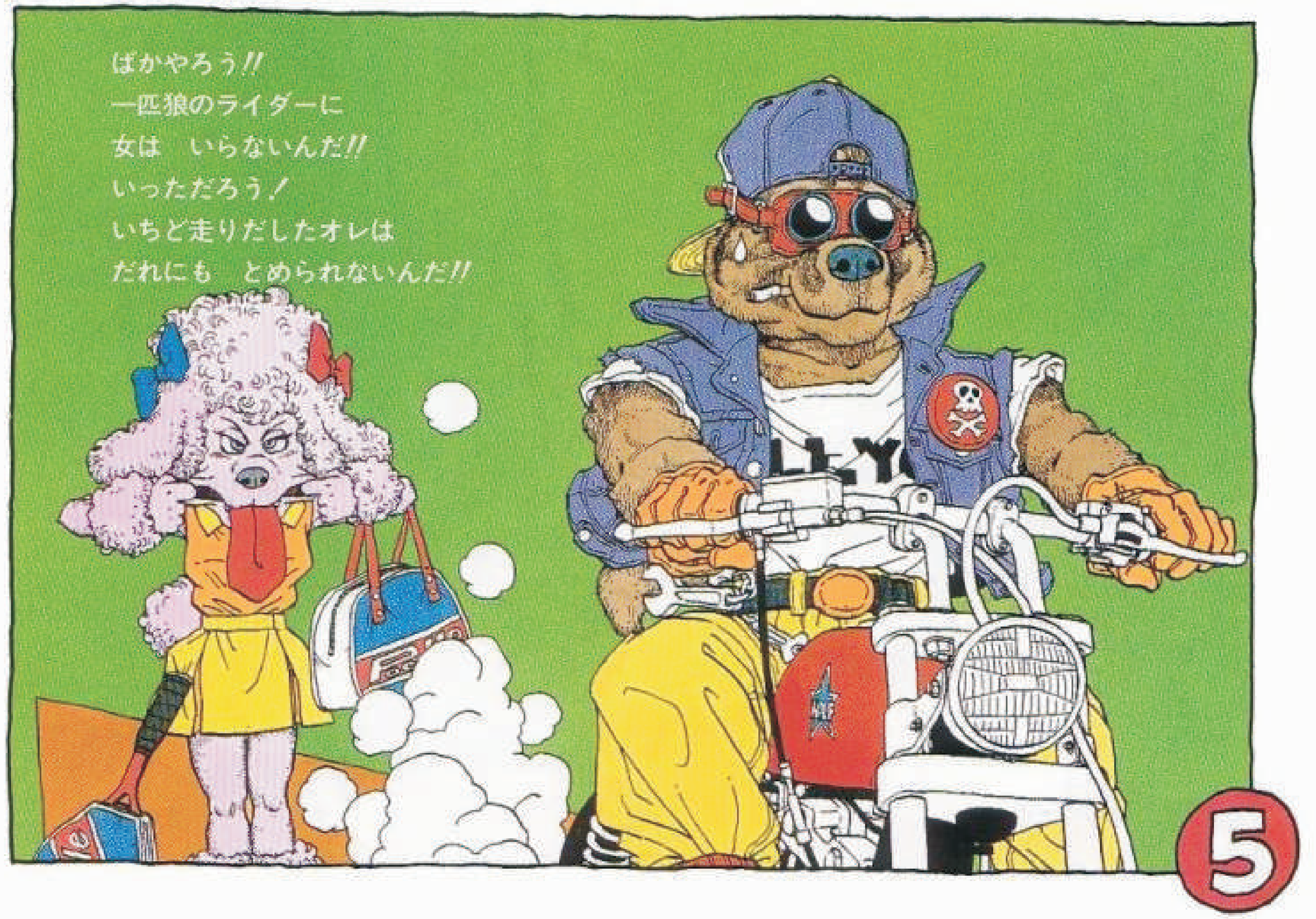
WOLF

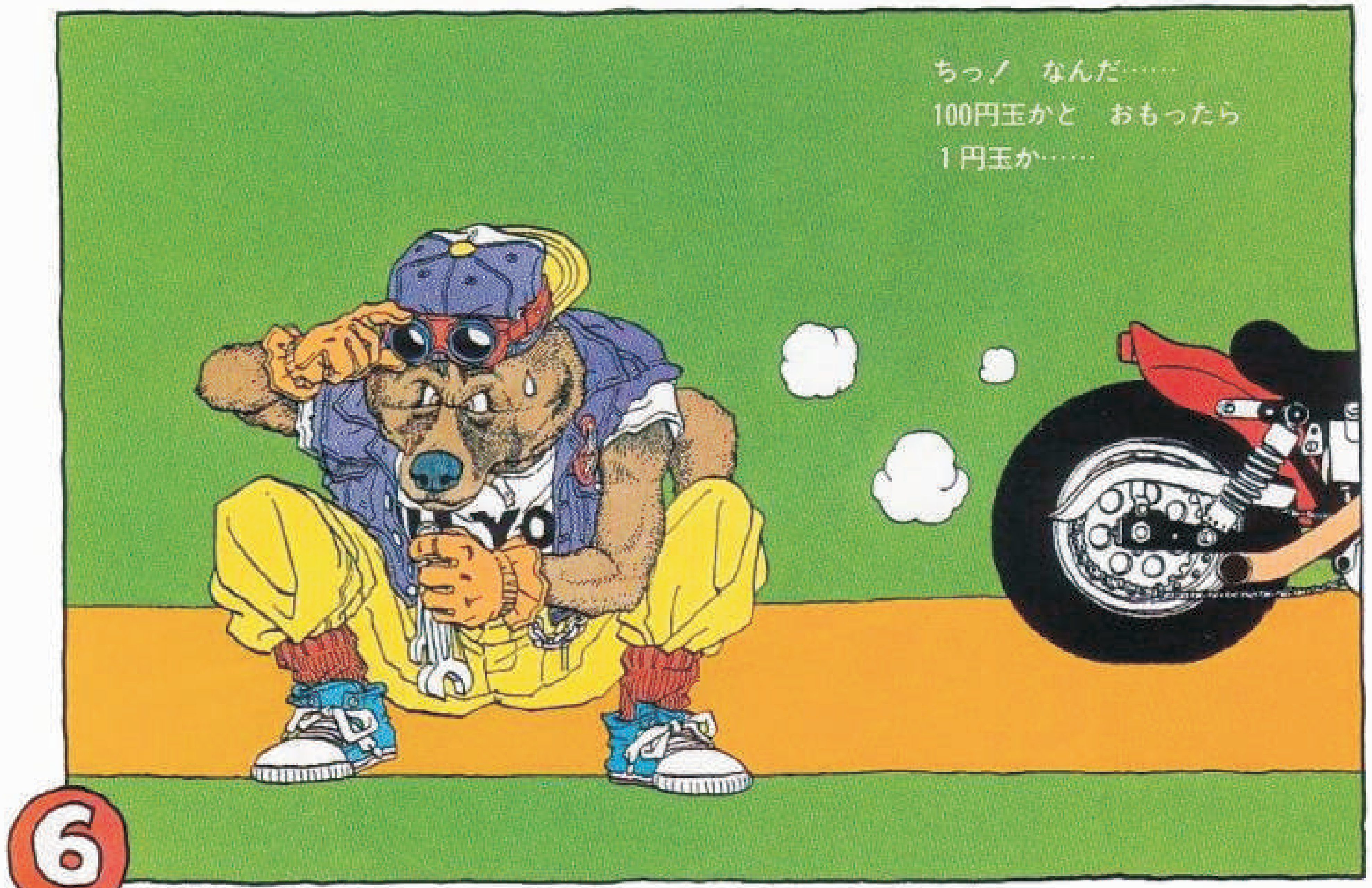

オレの名はトメキチ
鉄の愛馬を駆って
孤独な道路をつっ走る
一匹狼のライダーさ
そんなわけだから
オレのことを
秋田犬だけど
「ウルフ」って
よんでくれ
1

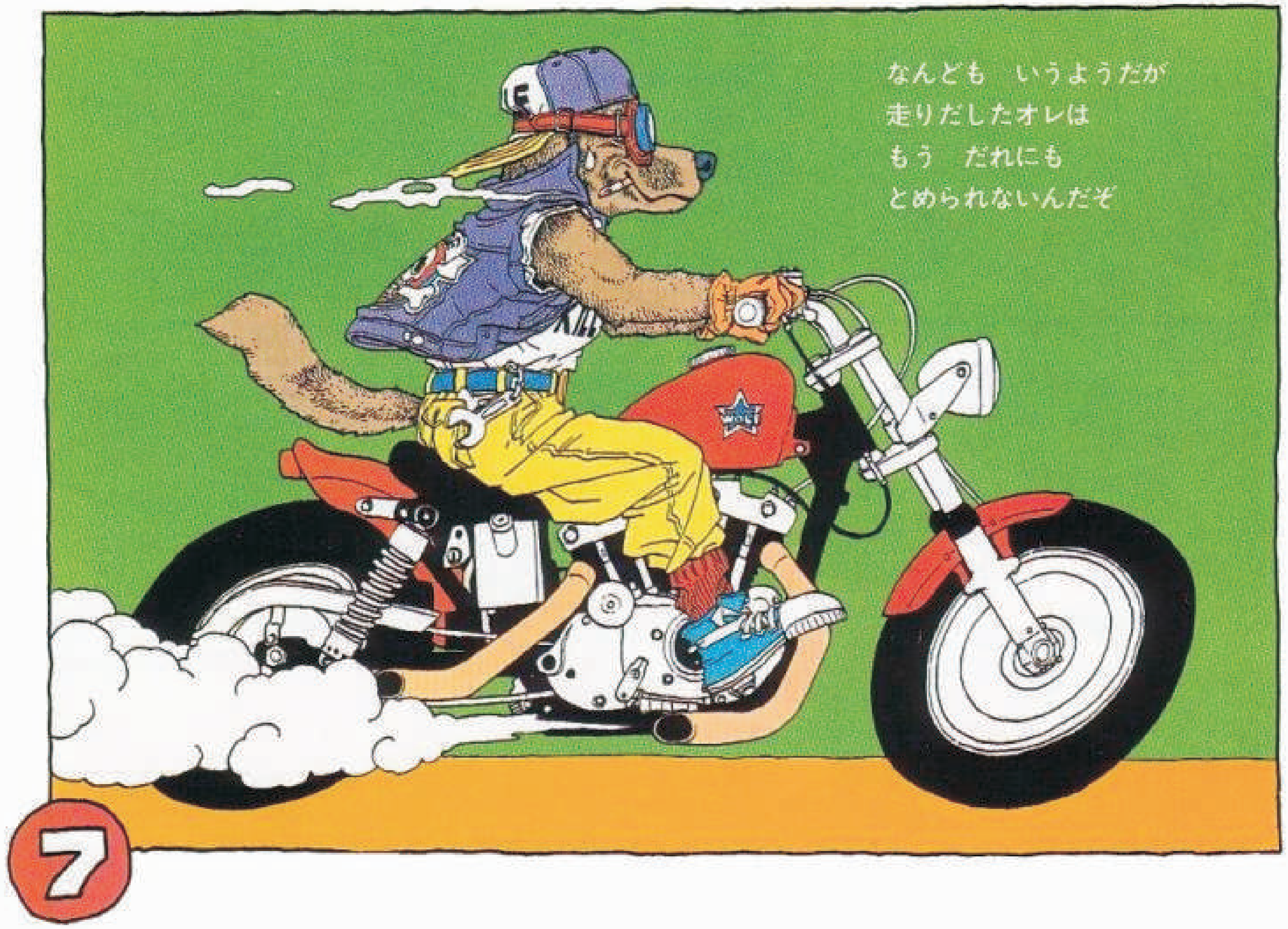

風とロマンを
追いかけて
オレは　きょうも
愛馬をとばす
2


いちど走りだしたオレは
もう　だれにも
とめることはできないぜ
3

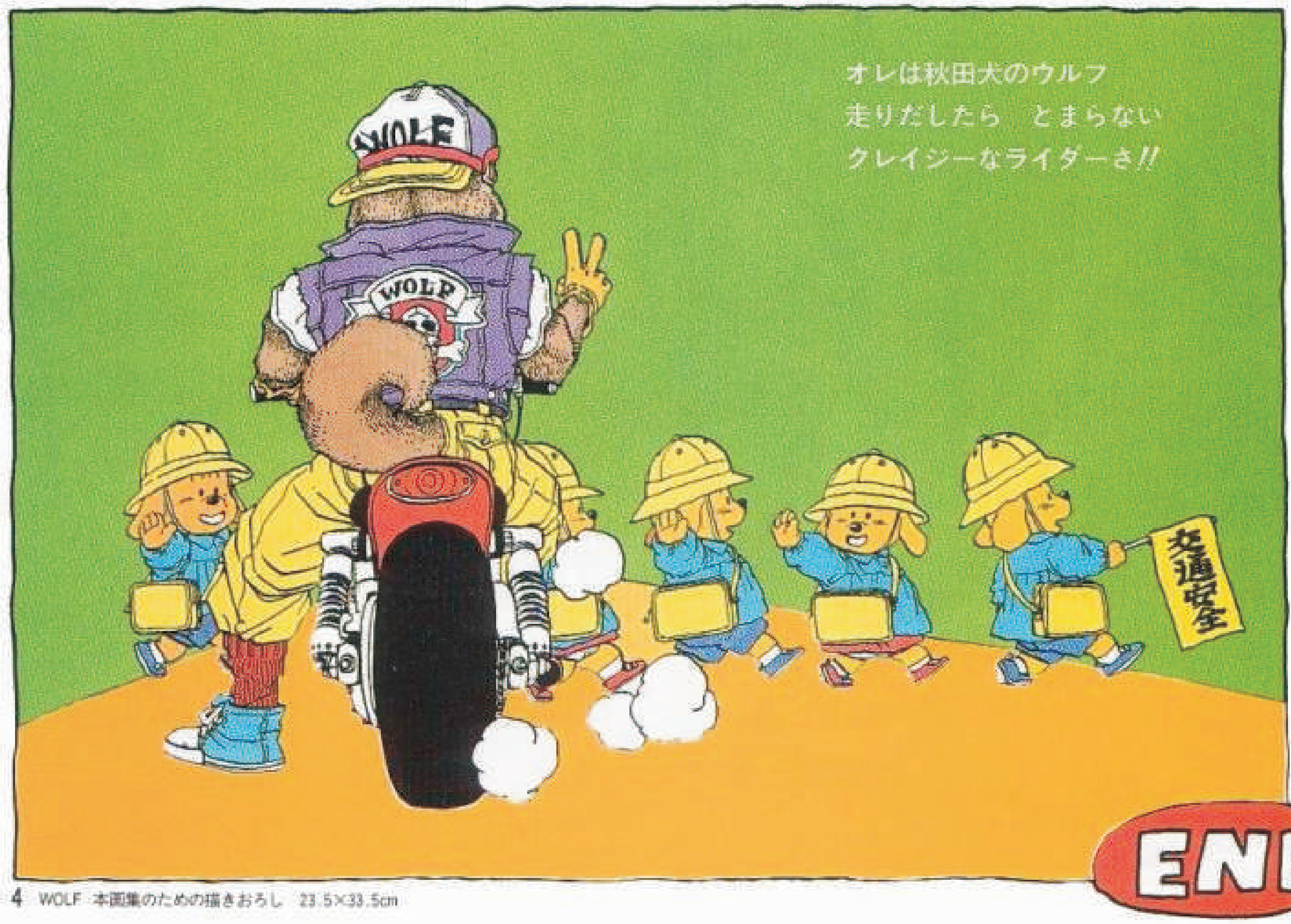

こんにちは
ボ…ボク
ウルフっていいます
恋人募集中って
とこなんですけど
えへへへ……


ばかやろう!!
一匹狼のライダーに
女は　いらないんだ!!
いっただろう!
いちど走りだしたオレは
だれにも　とめられないんだ!!


ちっ!　なんだ……
100円玉かと　おもったら
1円玉か……


なんども　いうようだが
走りだしたオレは
もう　だれにも
とめられないんだぞ





4 WOLF 本画集のための描きおろし 23.5×33.5cm

I

DRAGON BALL

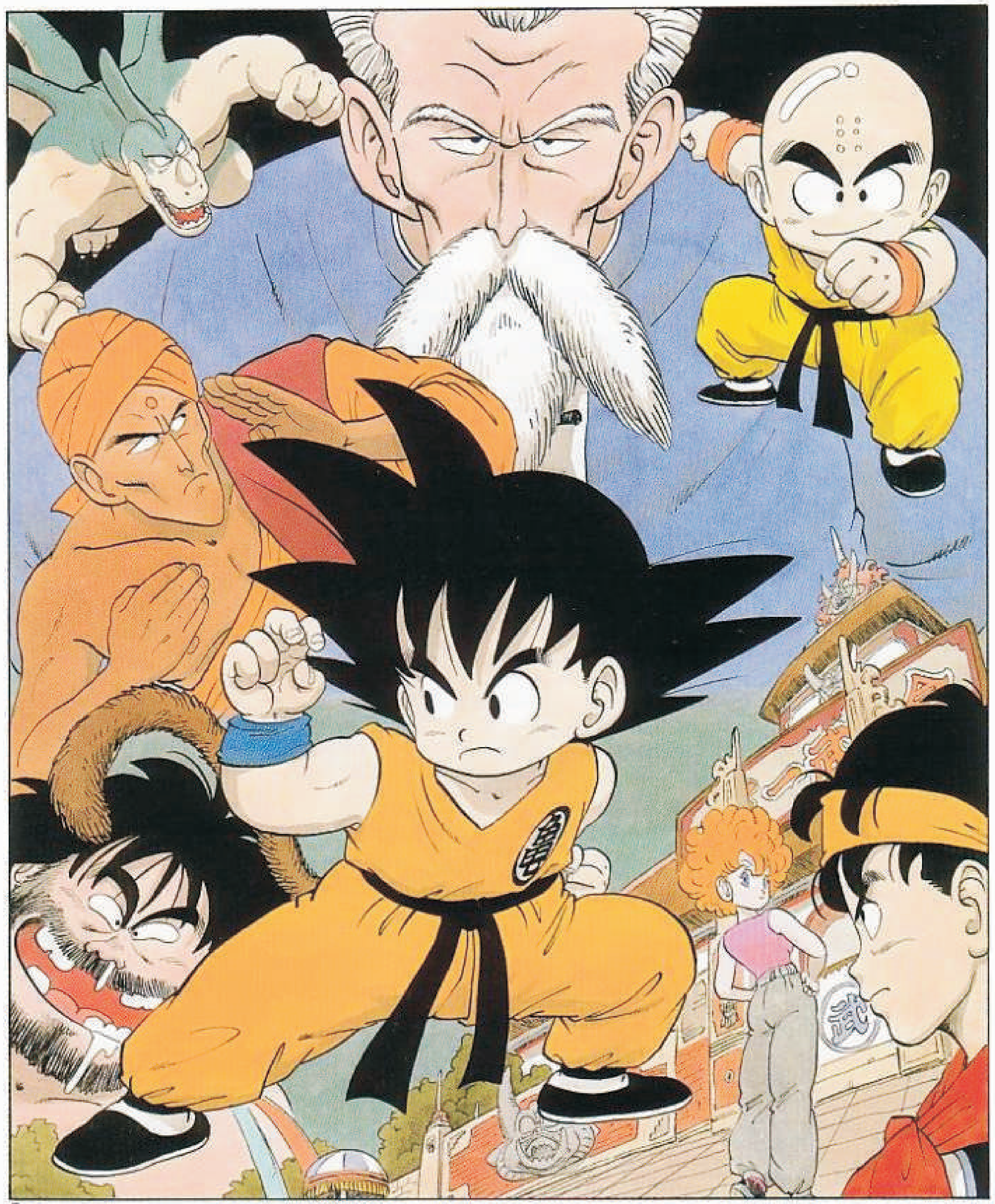
ドラゴンボール
1984年〜連載中

尻尾のはえた不思議な少年、孫悟空。
悟空と仲間たちが幻の宝物をさがして、地球せましと大冒険!!
その宝物とは——どんな願いもかなえてくれる神龍をよびだす
7つのドラゴンボールだ!!
もちまえのパワーと無邪気さで、強大な敵に立ちむかっていく悟空!
悟空の大冒険はまだまだ続く——!!!

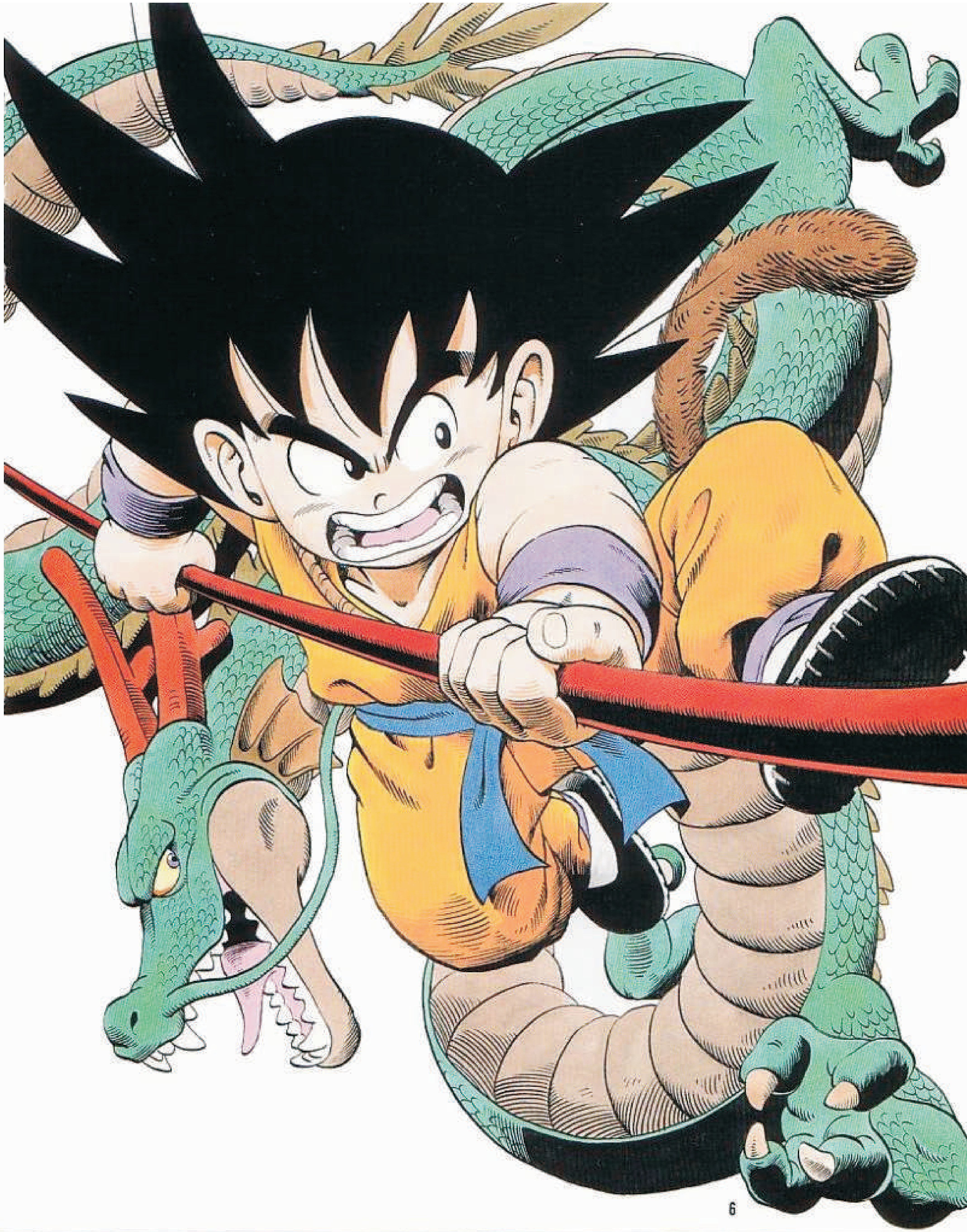


5

5 DRAGON BALL
コミックス第1巻カバー
イラスト 14.8×12.4cm



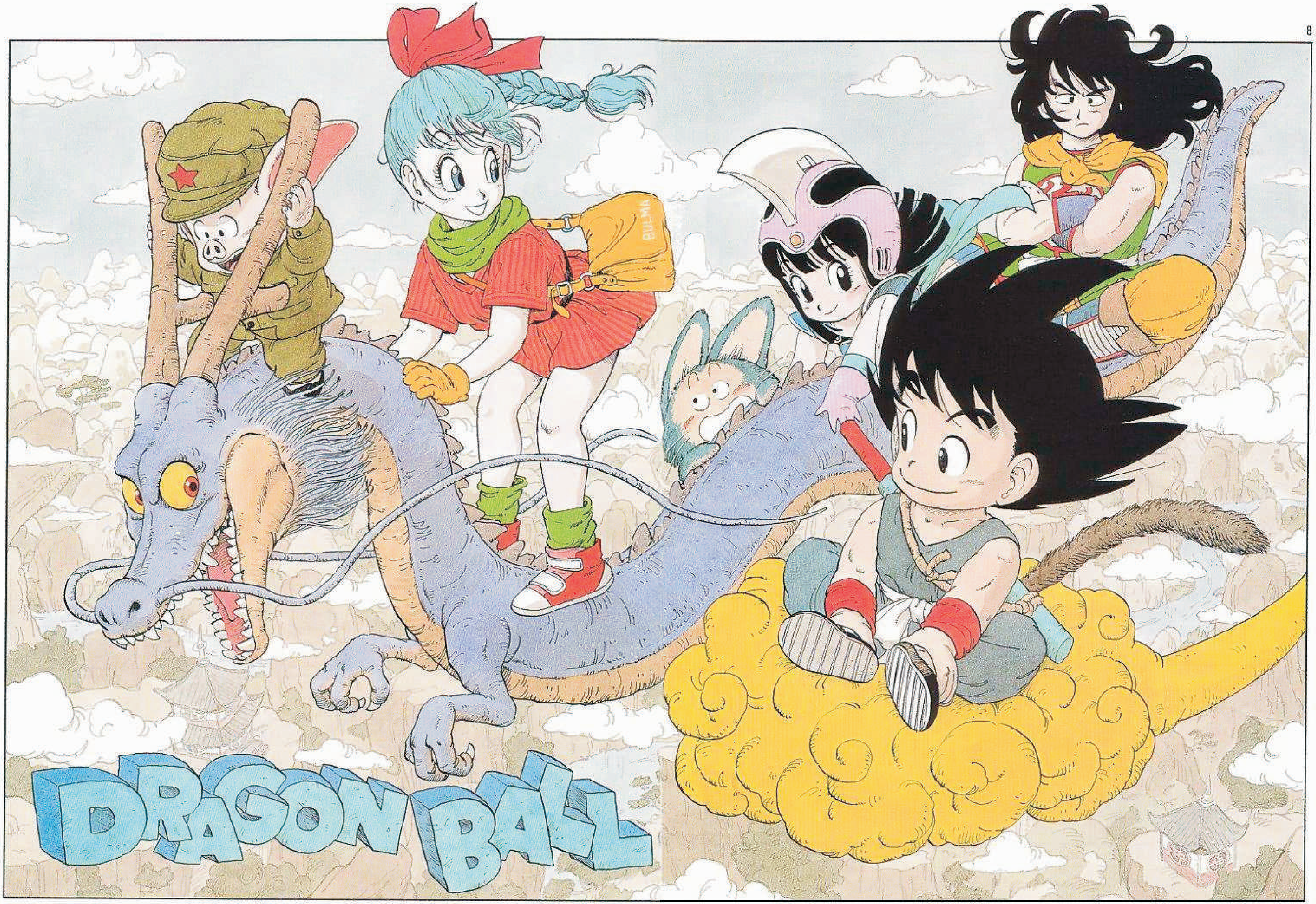
7



6

6　週刊少年ジャンプ1986年　第12号　折込みポスター用イラスト　38.2×27.0cm
7　週刊少年ジャンプ1985年　AUTUMN SPECIAL　折込みポスター用イラスト　25.4×21.0cm

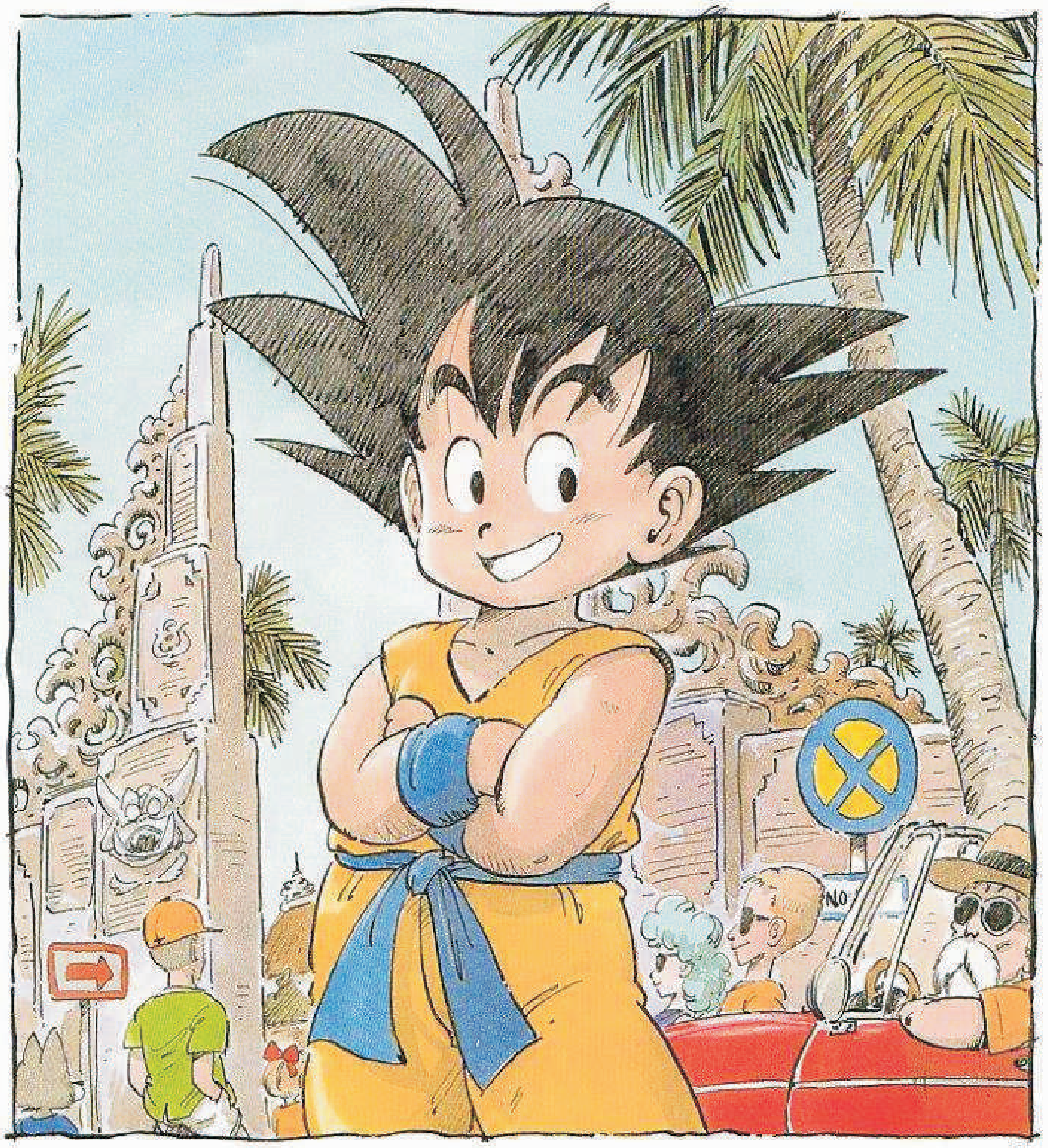
8



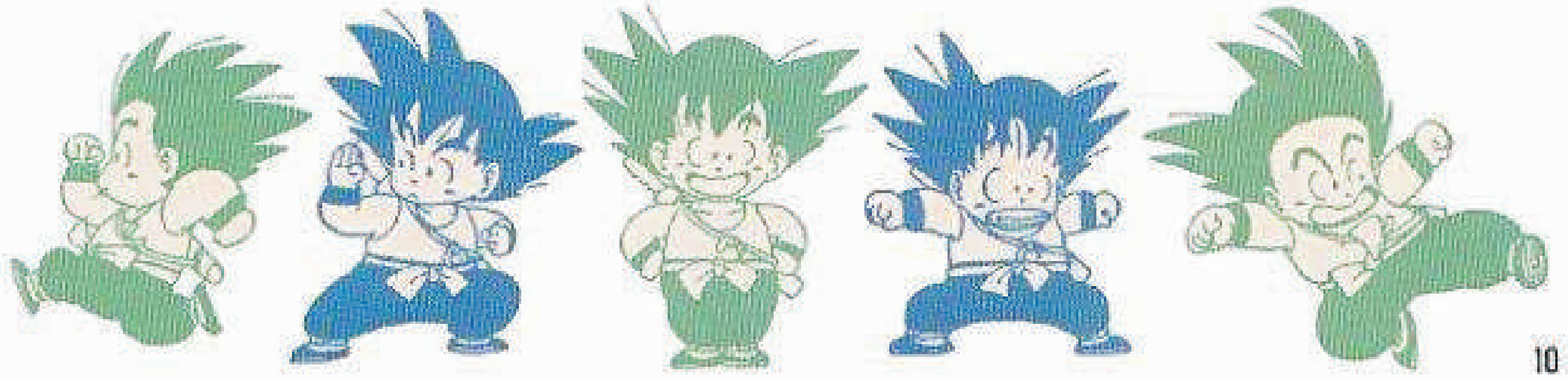
8　週刊少年ジャンプ1985年　第13号　折込みポスター用イラスト　22.6×32.9cm



11

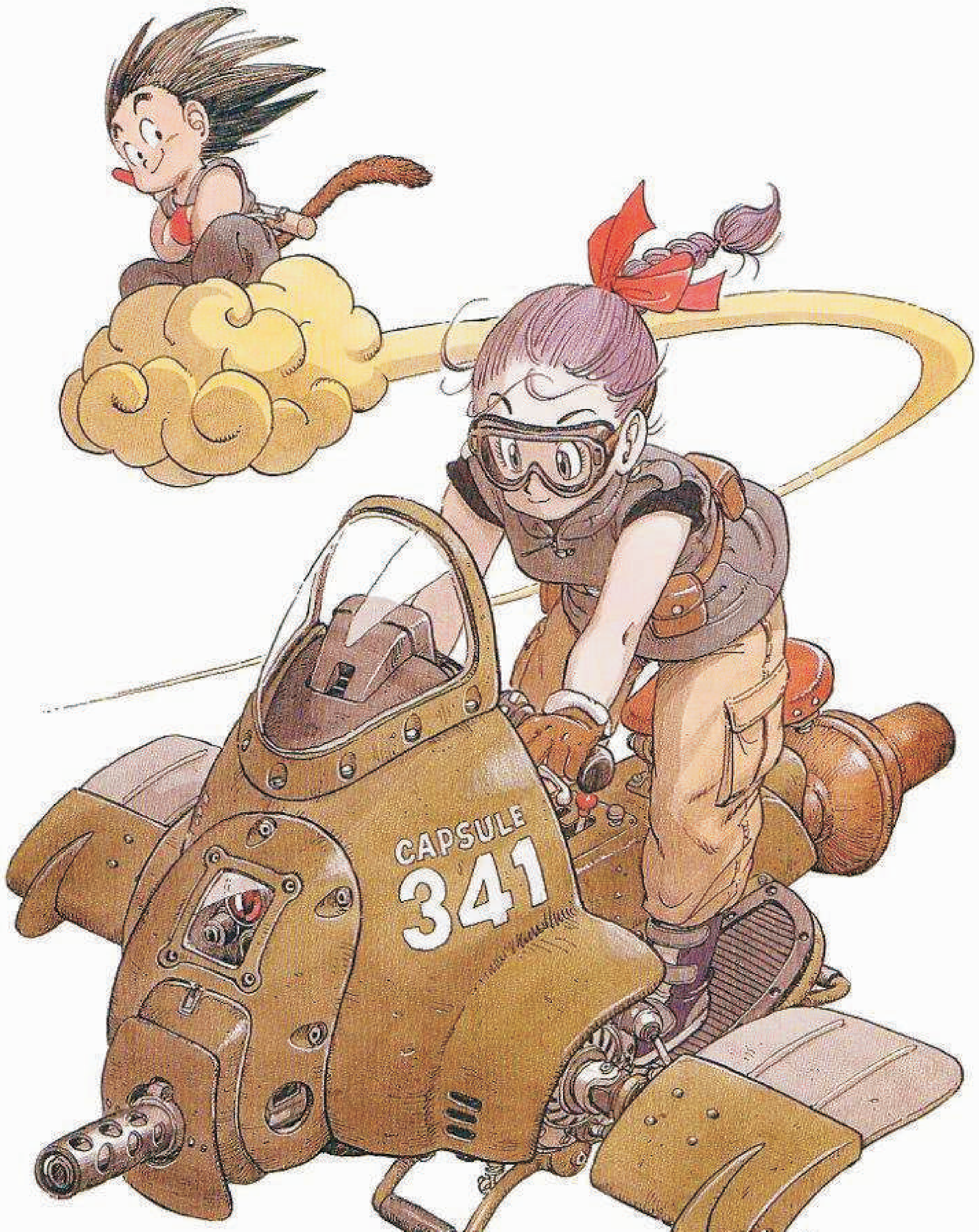


9



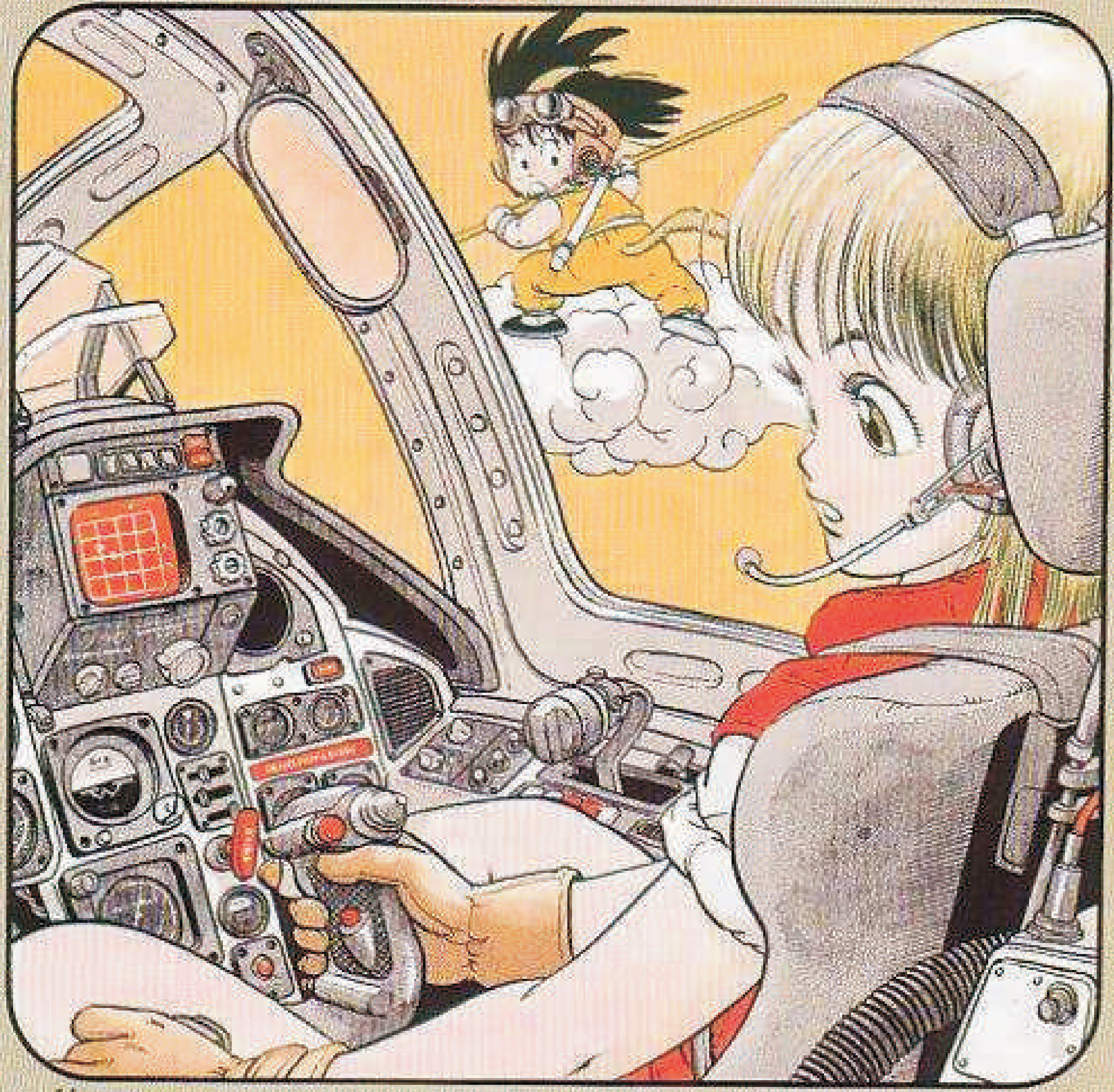
10

9 DRAGON BALL　コミックス第３巻カバーイラスト　14.9×13.7cm
10 DRAGON BALL　第30話　扉用カット
11 DRAGON BALL　第３話　扉用イラスト　28.8×26.6cm



12

12 DRAGON BALL 第93話 扉用イラスト 38.2×27.0cm
13 DRAGON BALL 第1話より
14 DRAGON BALL 第2話 扉用イラスト 18.7×19.1cm
15 DRAGON BALL 第41話 扉用イラスト 25.7×19.3cm
16 DRAGON BALL 第4話より



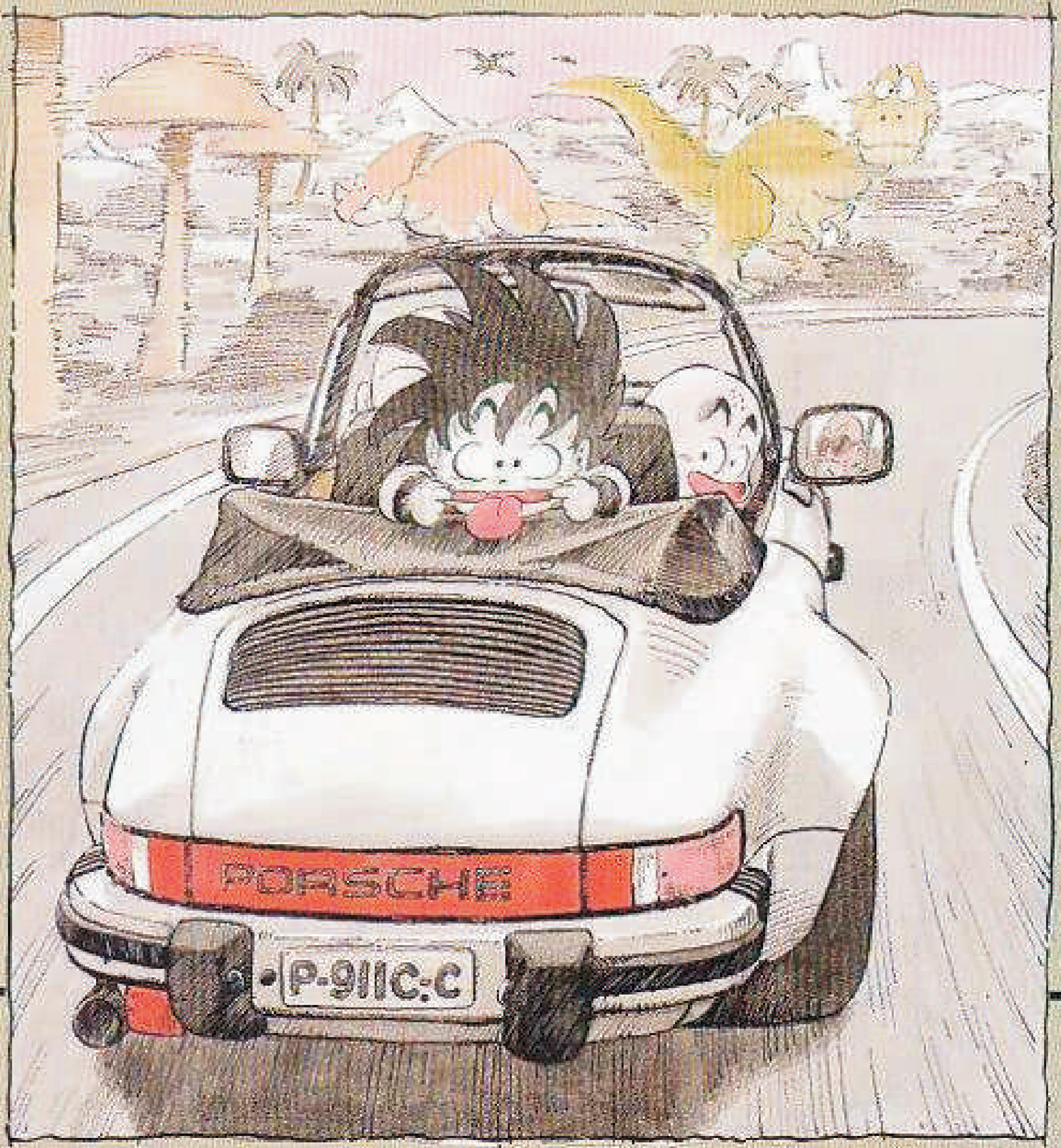
14



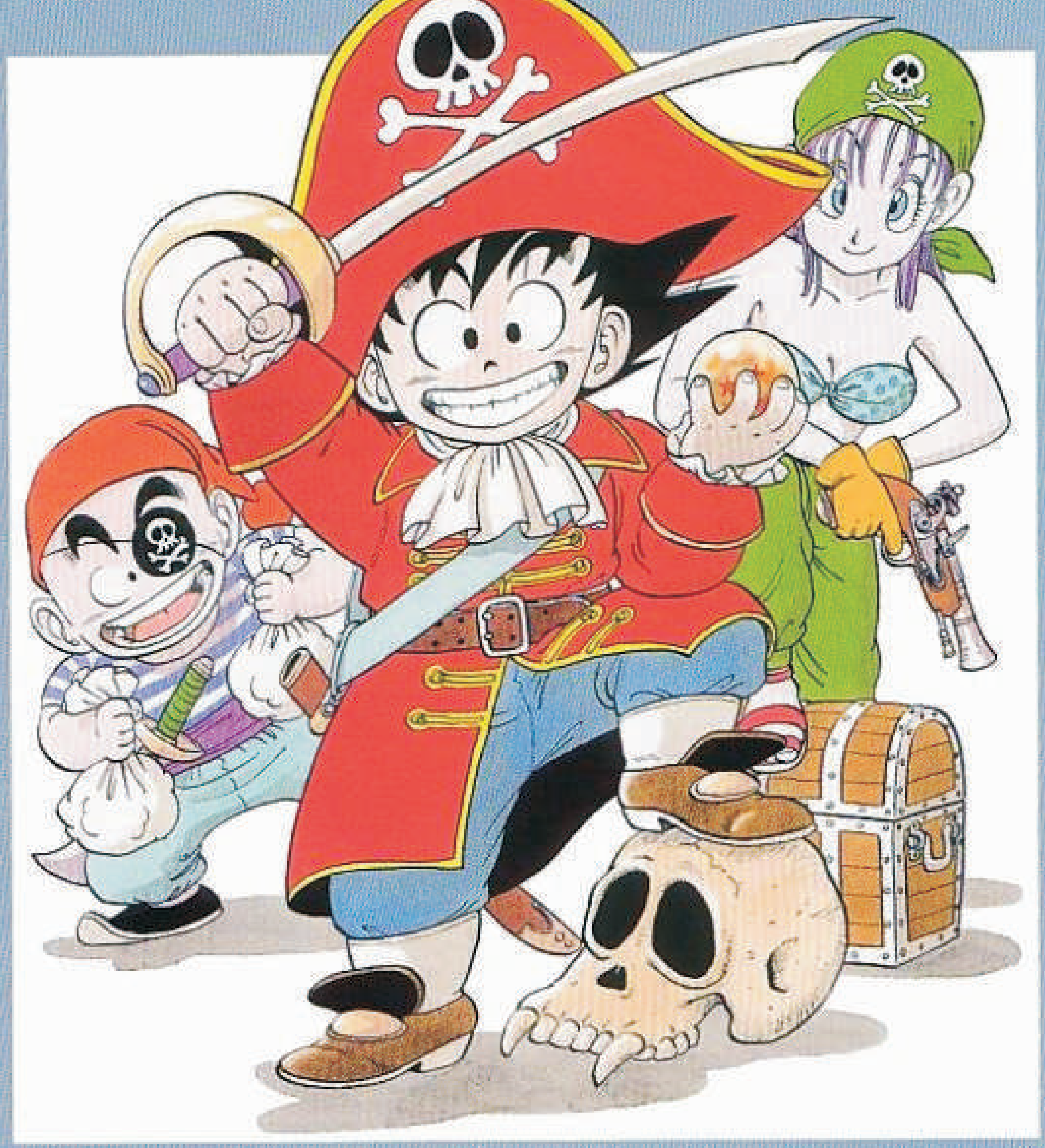
13



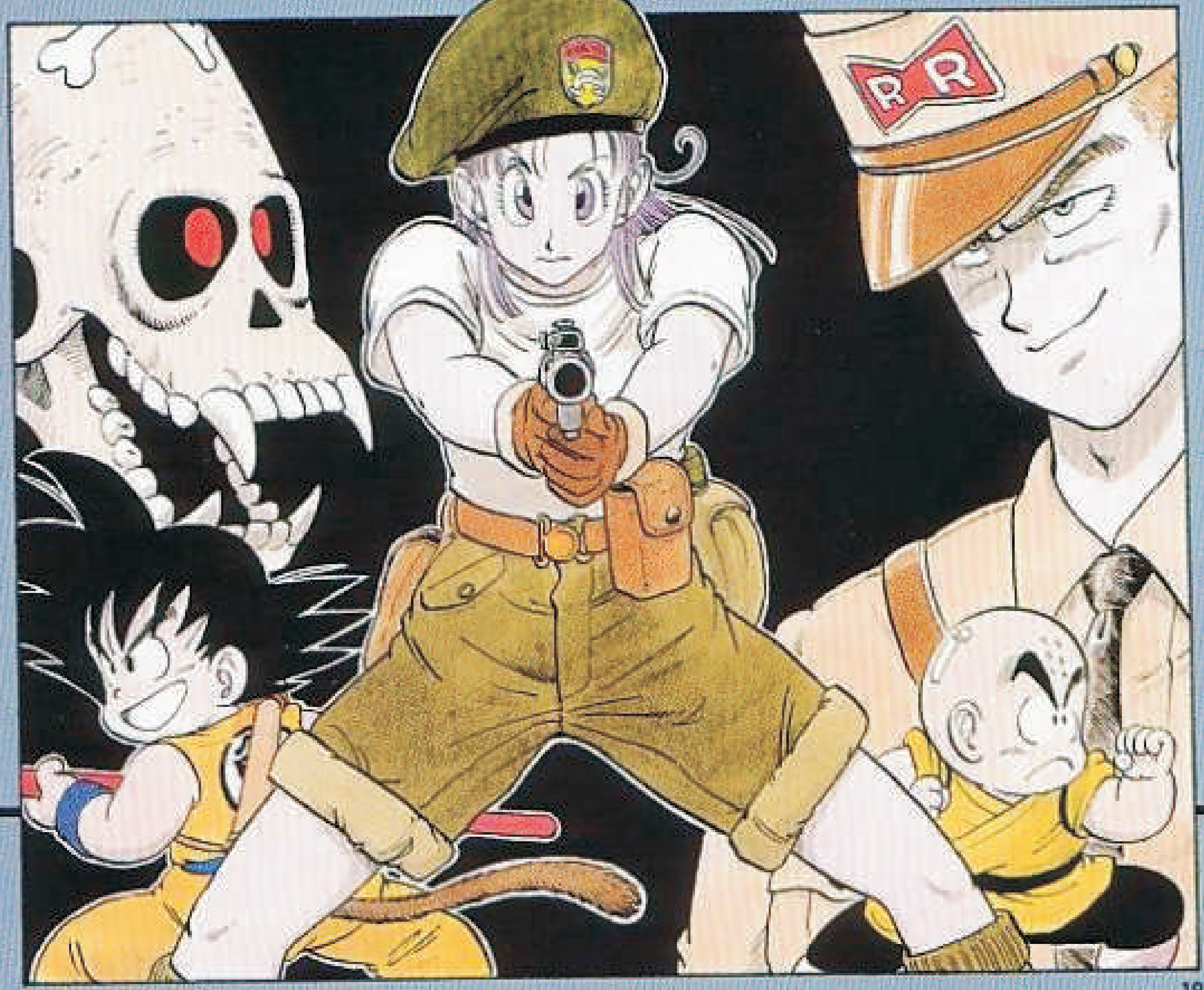
16



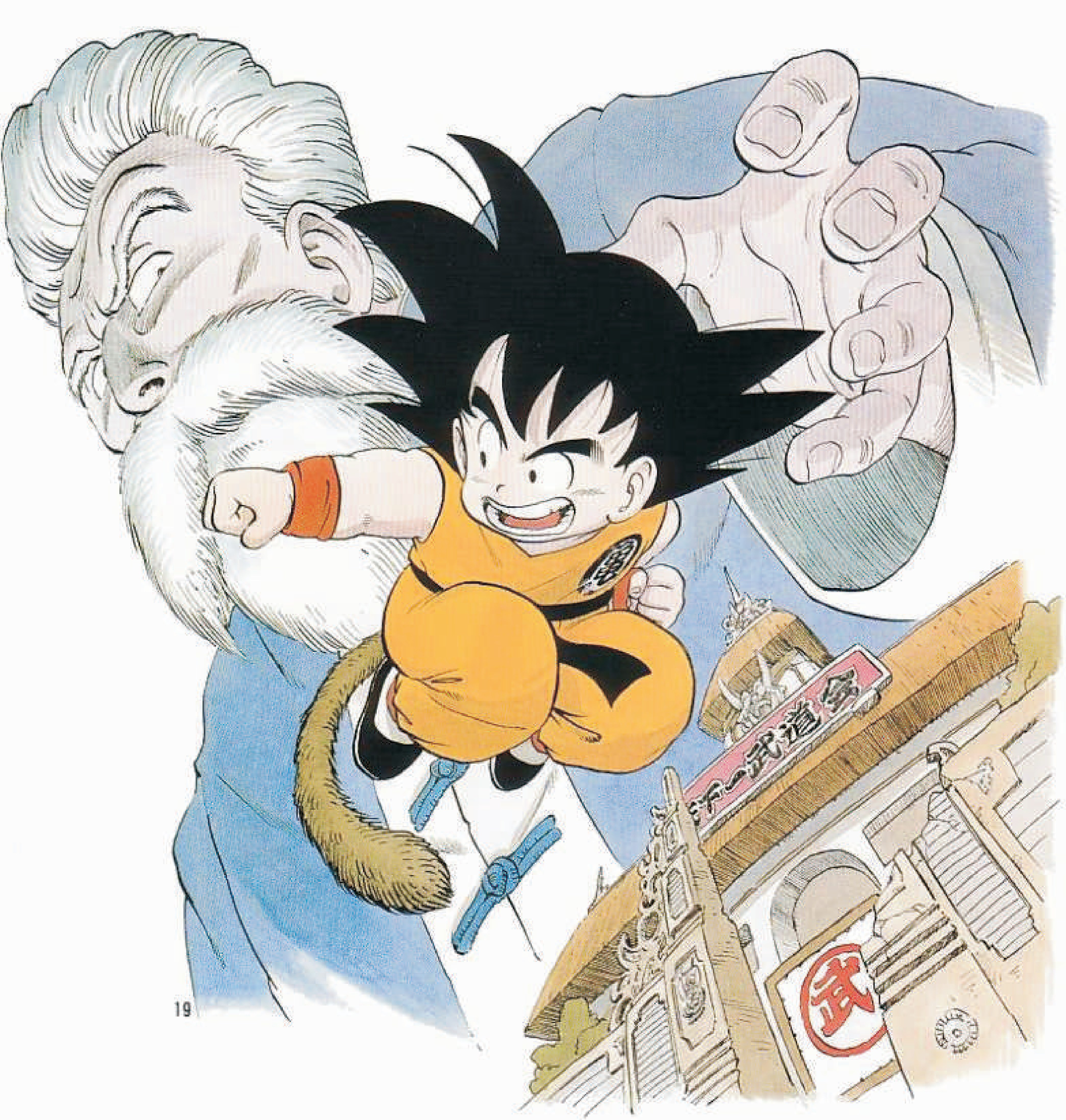
15



17

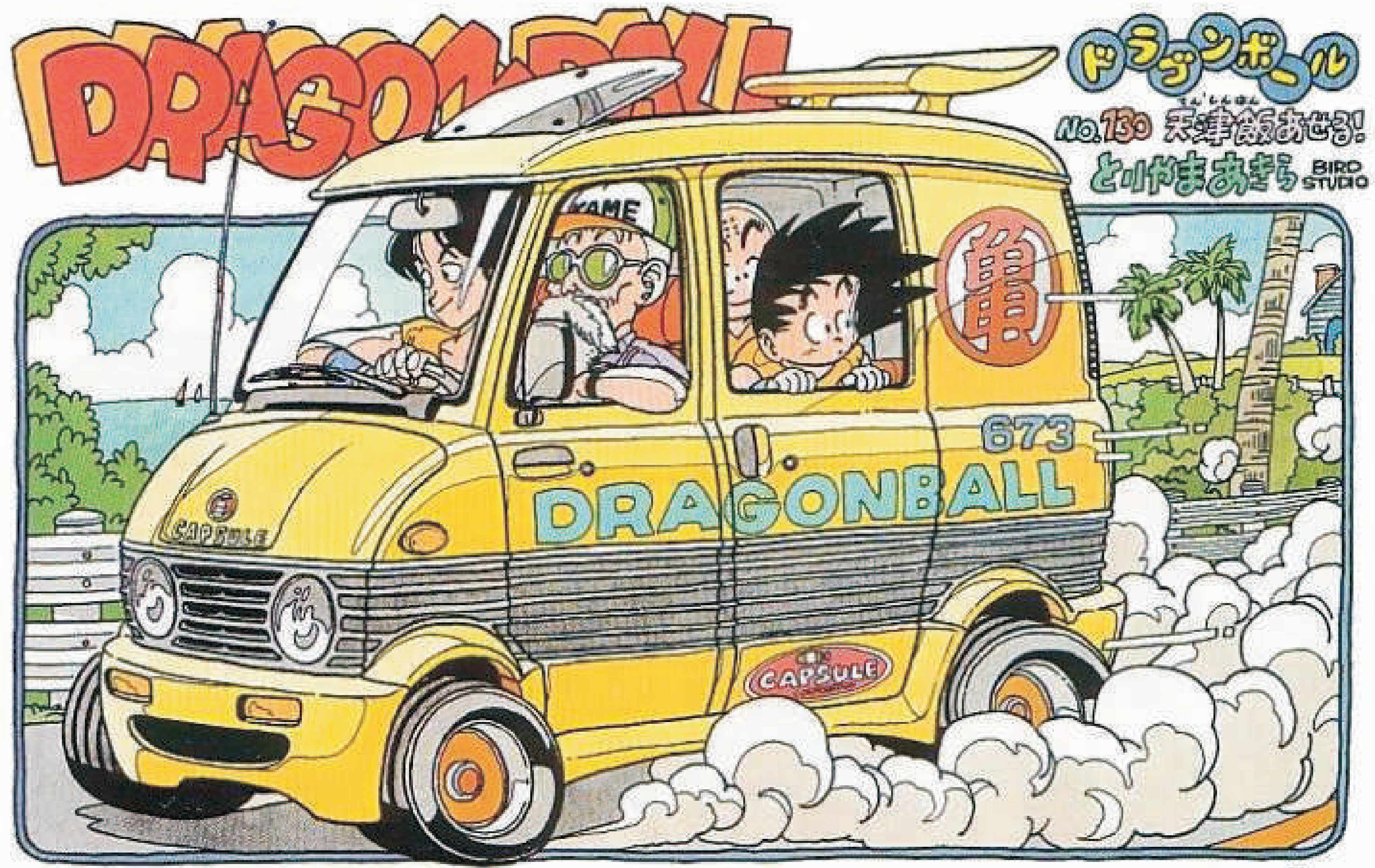


18

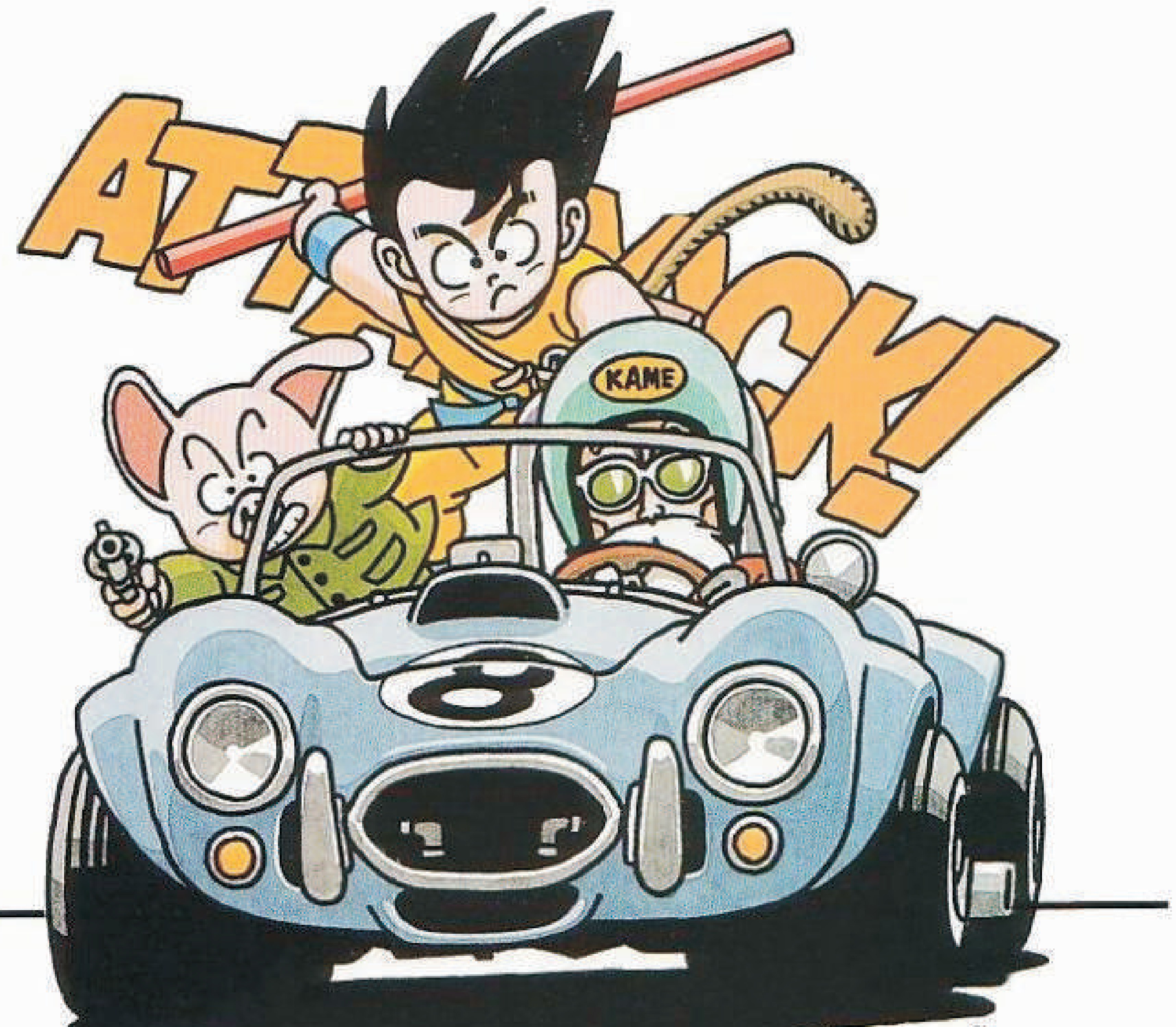


19

17 週刊少年ジャンプ1986年　第25号　表紙用イラスト　38.2×27.0cm
18 DRAGON BALL　第79話　扉用イラスト　15.5×18.2cm
19 週刊少年ジャンプ1985年　第45号　表紙用イラスト　38.2×27.0cm



20

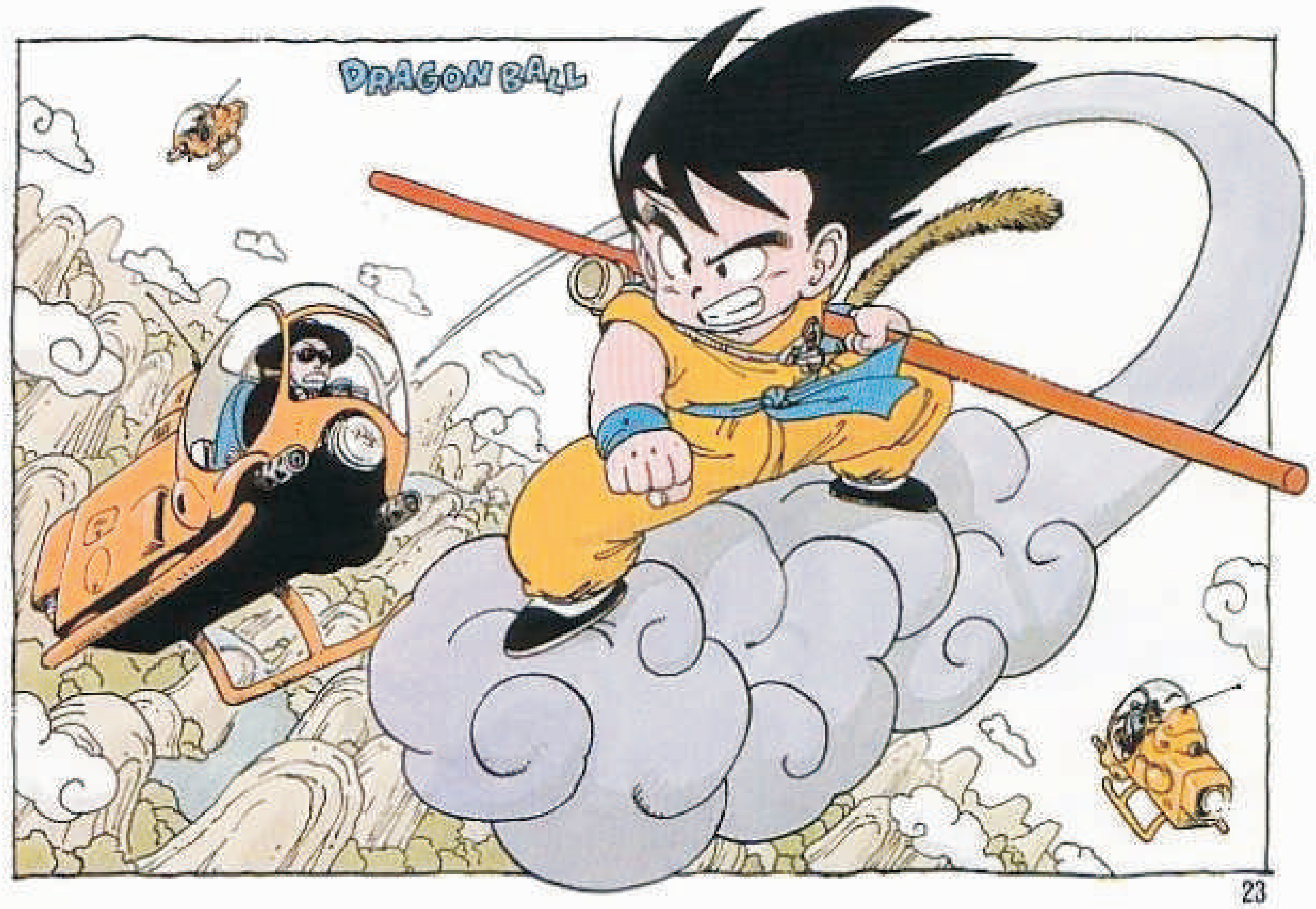


21

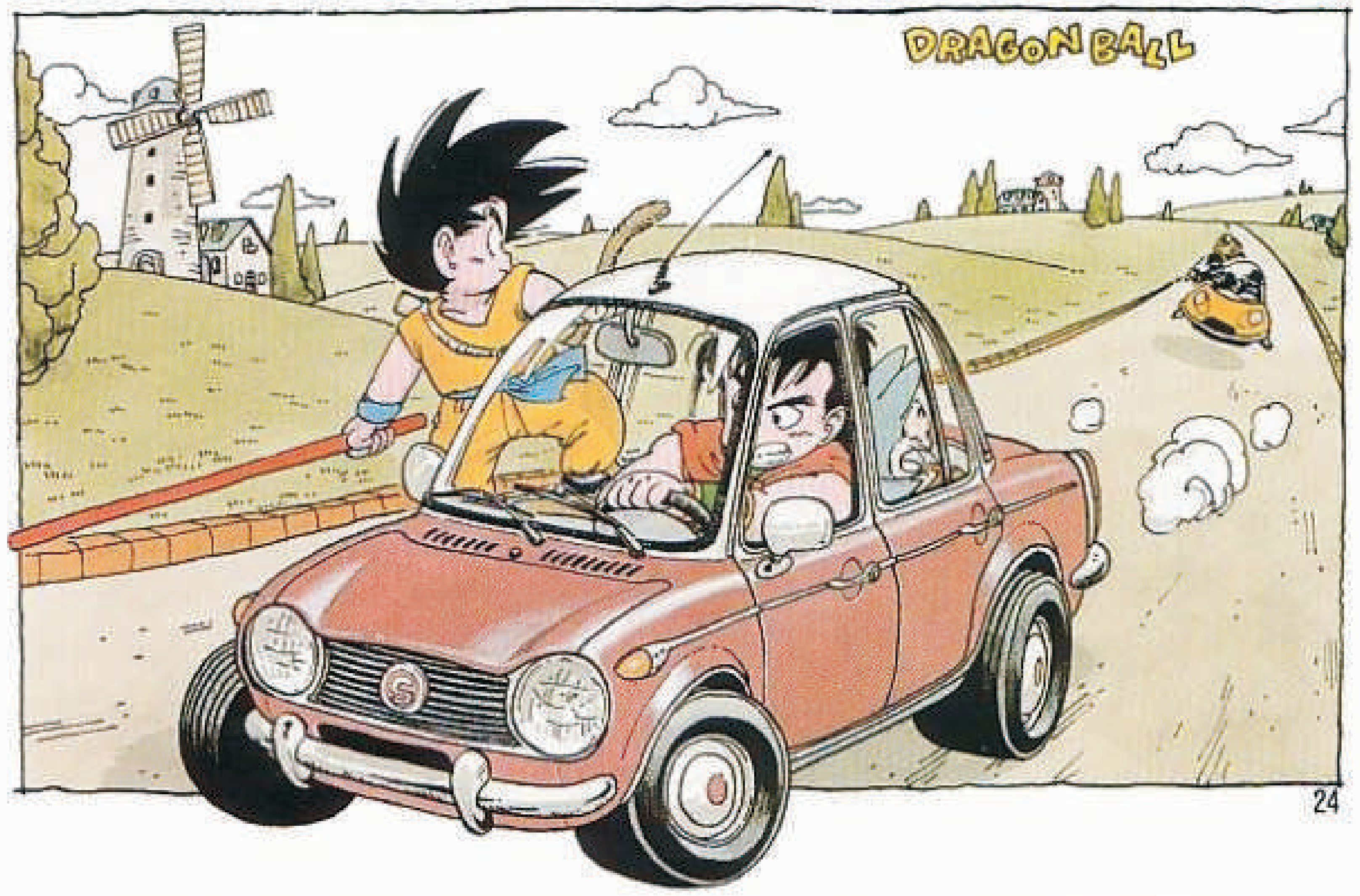


22

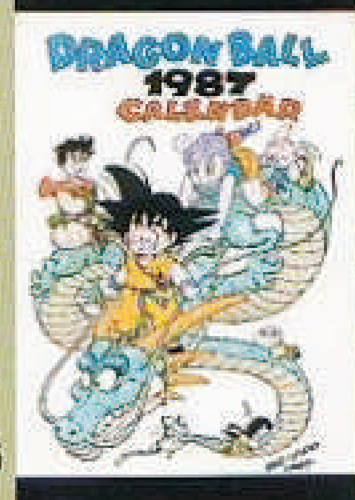
20 DRAGON BALL　第130話　扉用イラスト　17.6×28.6cm
21 DRAGON BALL　コミックス第8巻カバーイラスト　25.6×17.9cm
22 DRAGON BALL　第19話　扉用イラスト　22.5×20.8cm



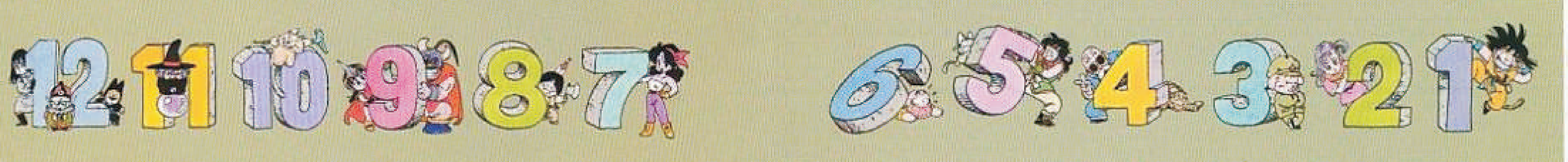
23

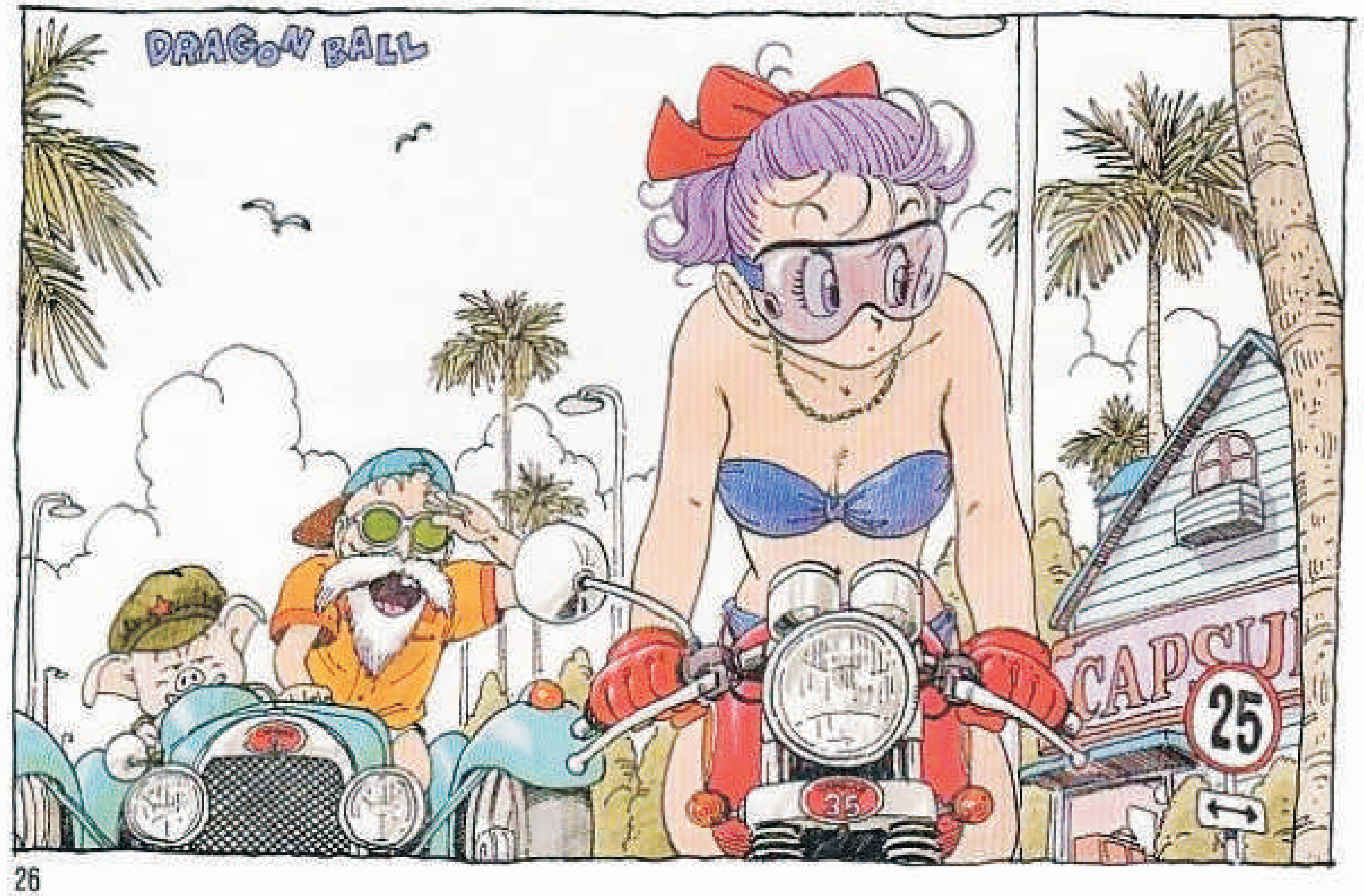


24



25



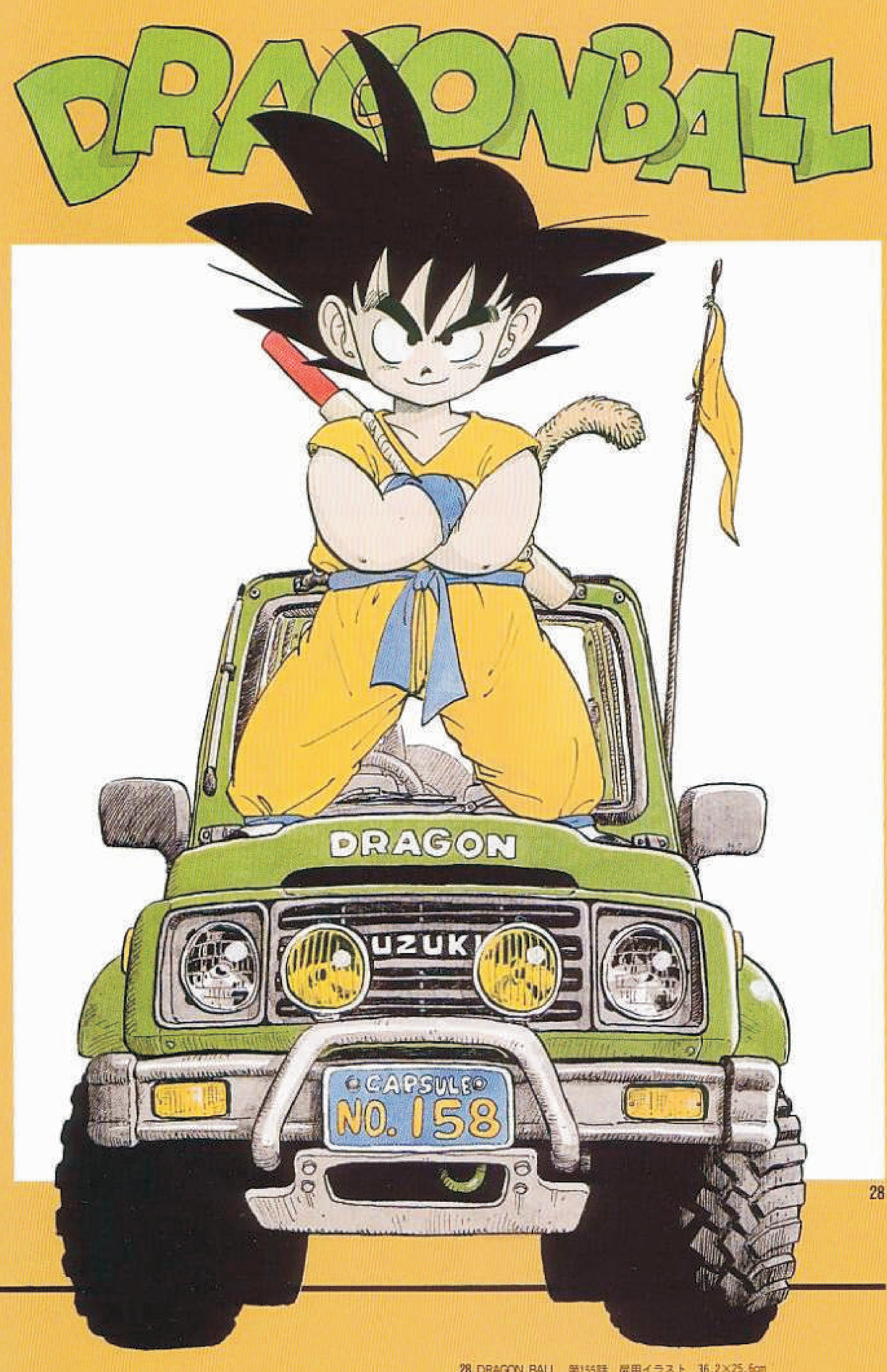


26



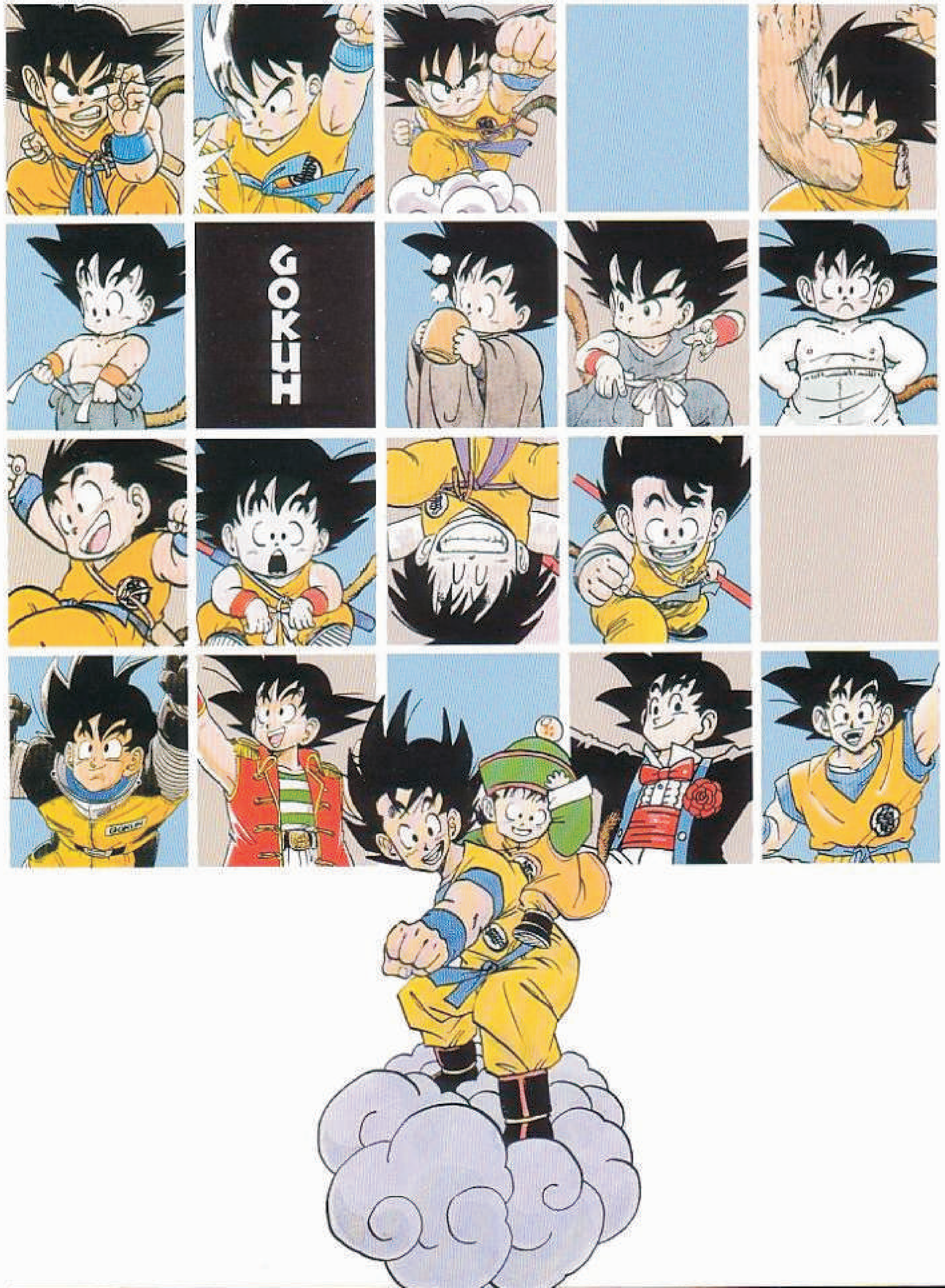
27

23 DRAGON BALL 1987年カレンダー
用イラスト：1 15.8×23.2cm
24 DRAGON BALL 1987年カレンダー
用イラスト：2 15.5×23.8cm
25 DRAGON BALL 1987年カレンダー
用イラスト：表紙 38.2×27cm
26 DRAGON BALL 1987年カレンダー
用イラスト：3 15.1×23.6cm
27 DRAGON BALL 1987年カレンダー
用イラスト：4 16×24.2cm



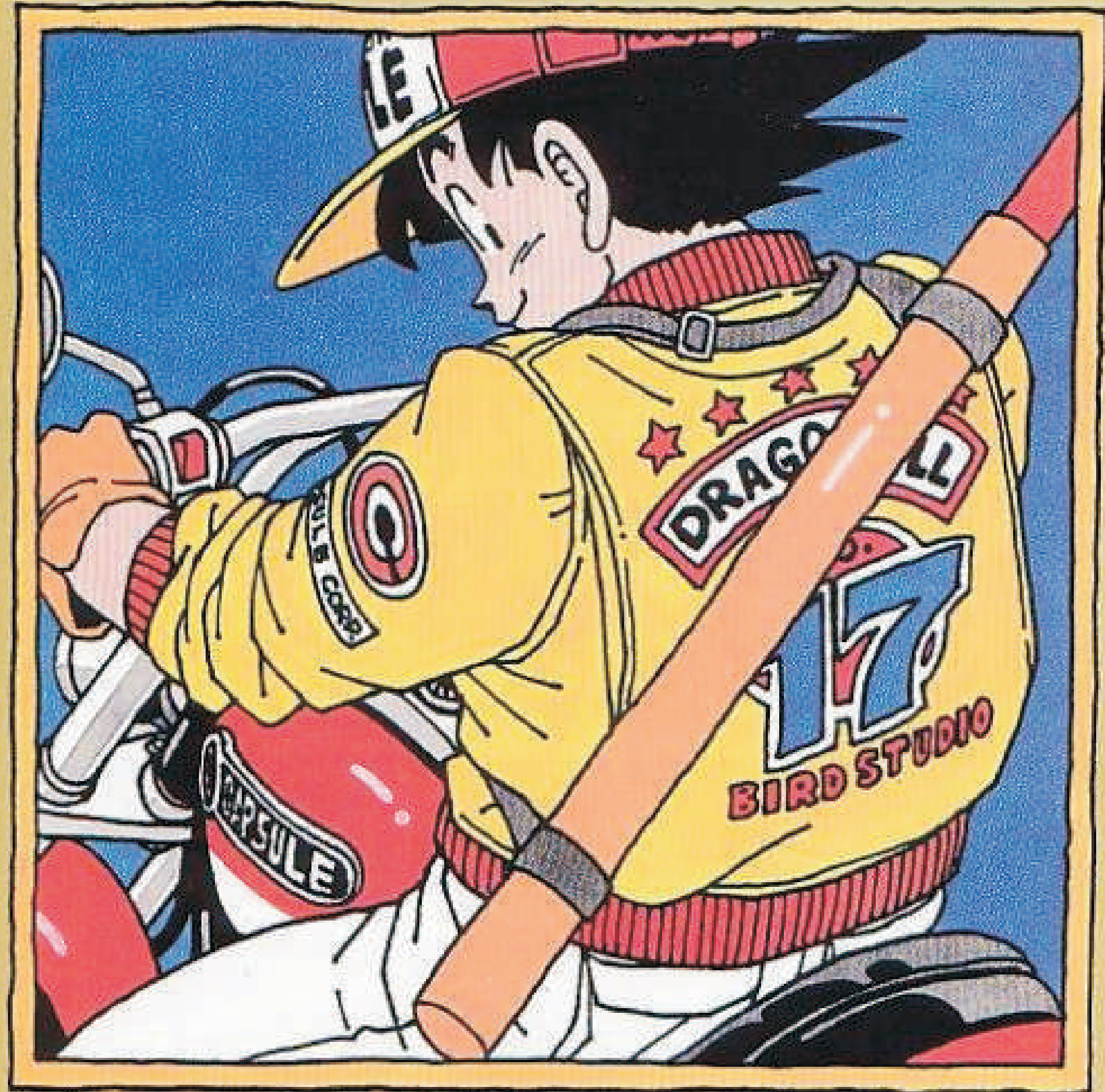
28

28 DRAGON BALL　第155話　扉用イラスト　36.2×25.6cm

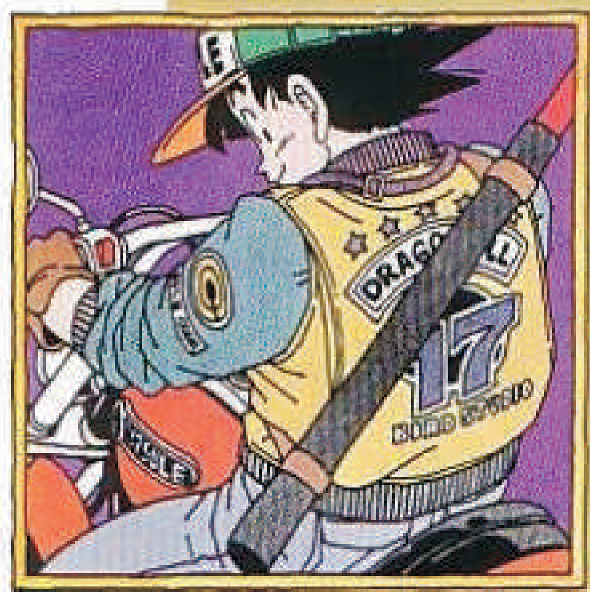


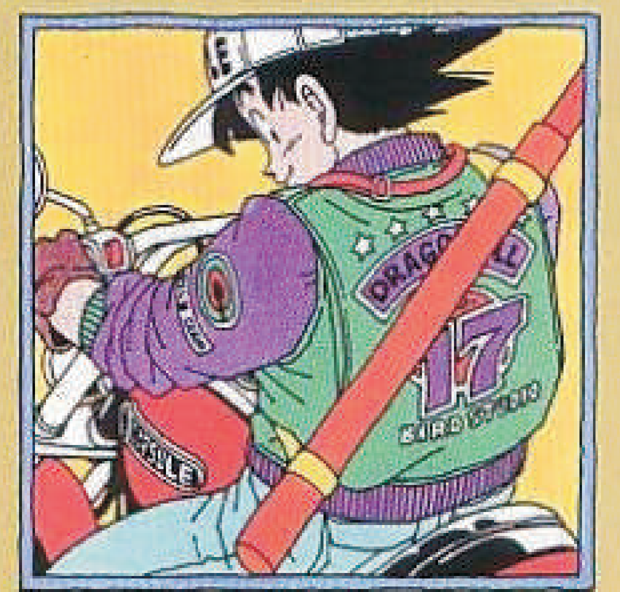
悟空&悟飯　表情集

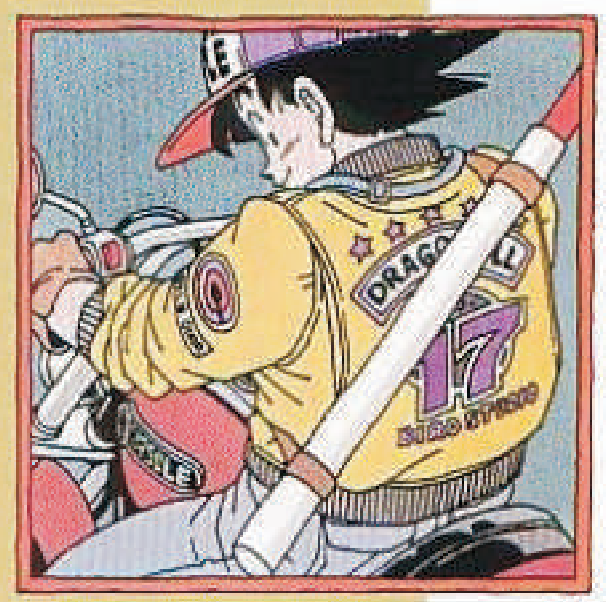
DRAGON BALLの主人公　孫悟空は、少年誌コミックスにはめずらしく、成長するキャラクターである。連載当初は12歳という年齢設定であったが、回が進むにつれ、少年から青年へと成長、ついには悟飯という息子も誕生したが、一向に変わらない性格が人気だ。



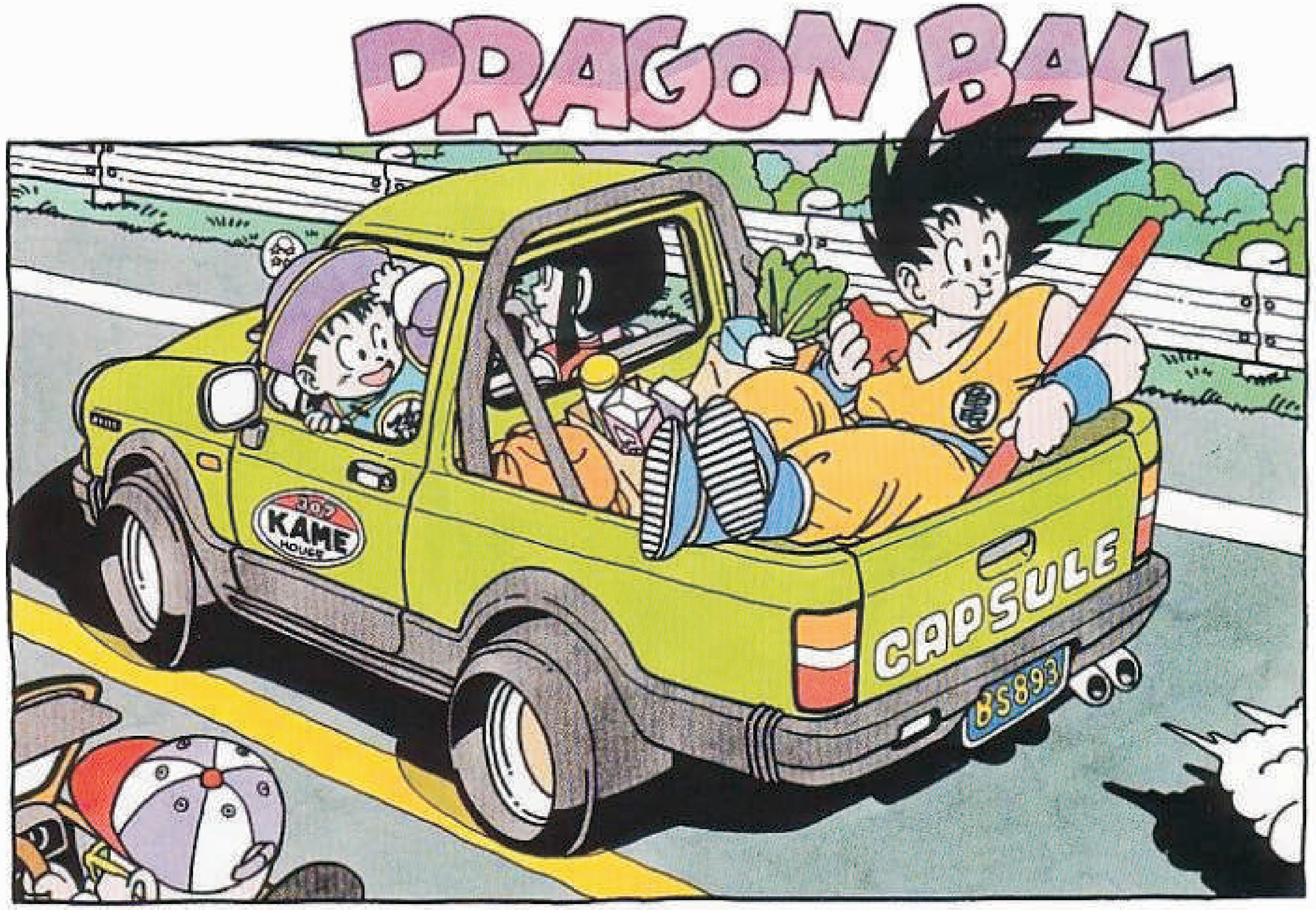
29


32

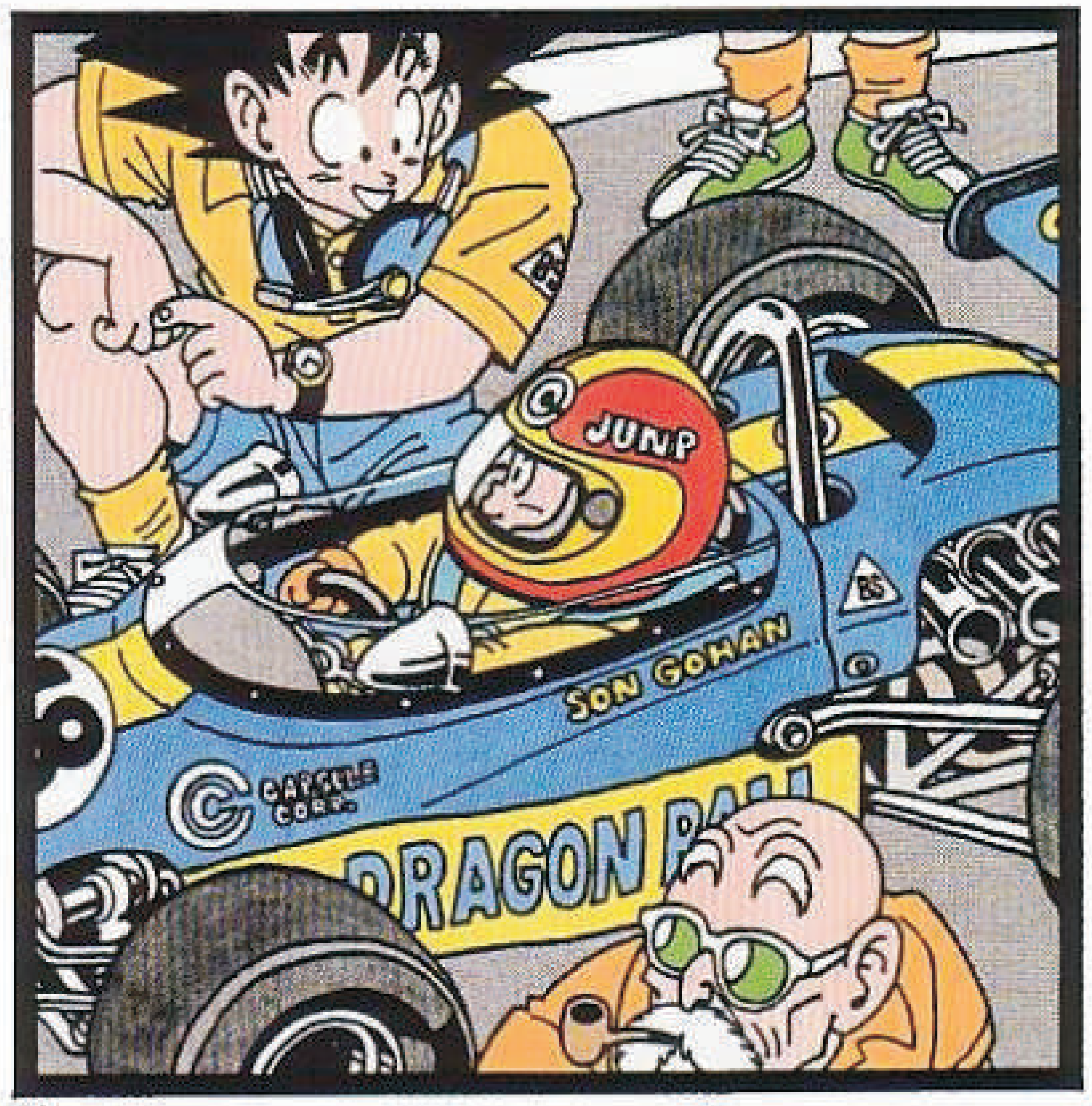

31


30

29~32 DRAGON BALL　コミックス　第17巻カバーイラスト：カラーバリエーション　12.5×12.5cm

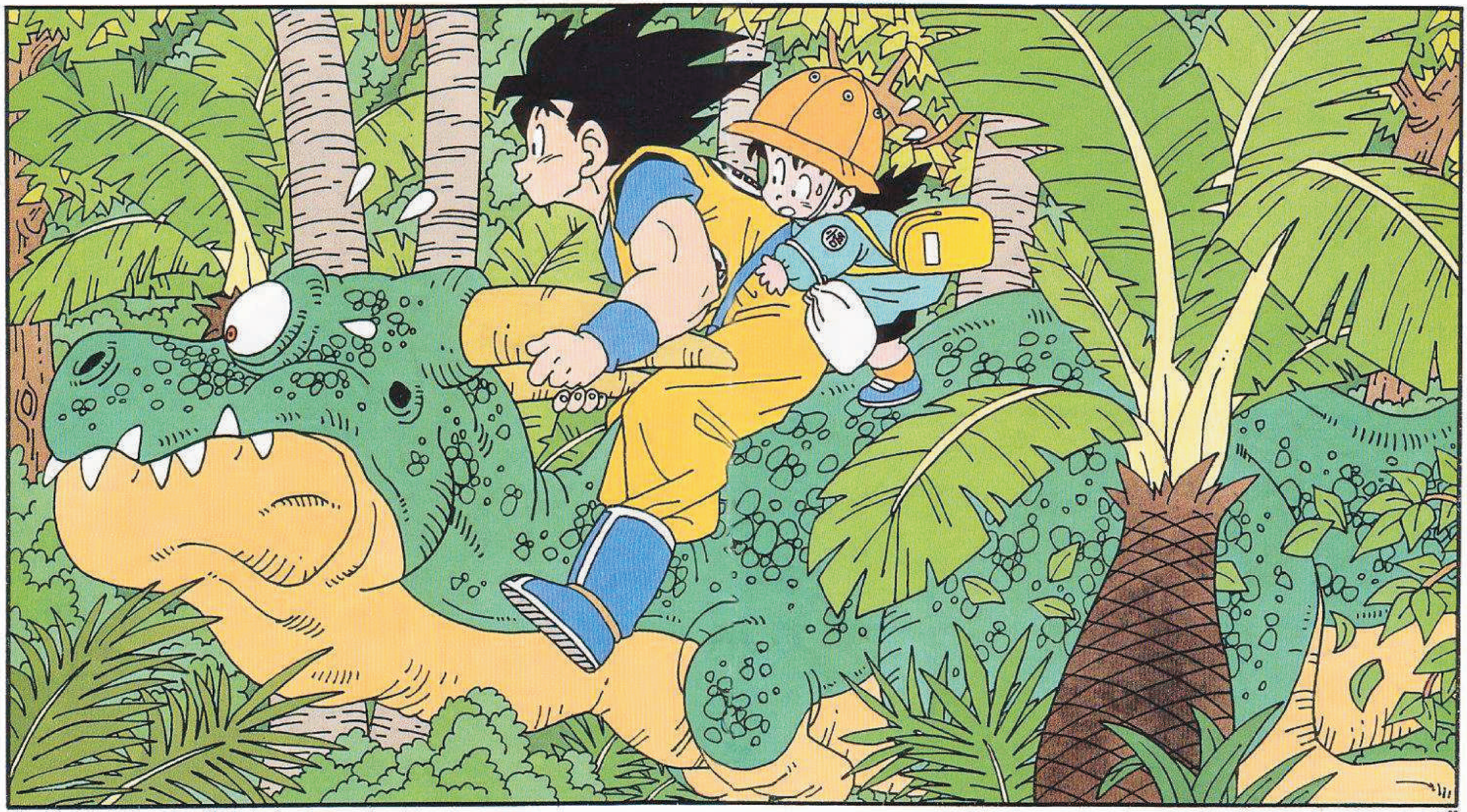


33



34

33 週刊少年ジャンプ　1989年　第18号　折込みポスター用イラスト　25.6×36.2cm
34 DRAGON BALL　コミックス　第18巻カバーイラスト　12.5×12.5cm



35

35 週刊少年ジャンプ 1989年 第29号 折込みポスター用イラスト 25.6×36.2cm



36 週刊少年ジャンプ　1989年　キャッチフレーズグランプリポスター用イラスト　34.9×24.3cm

II VARIETY

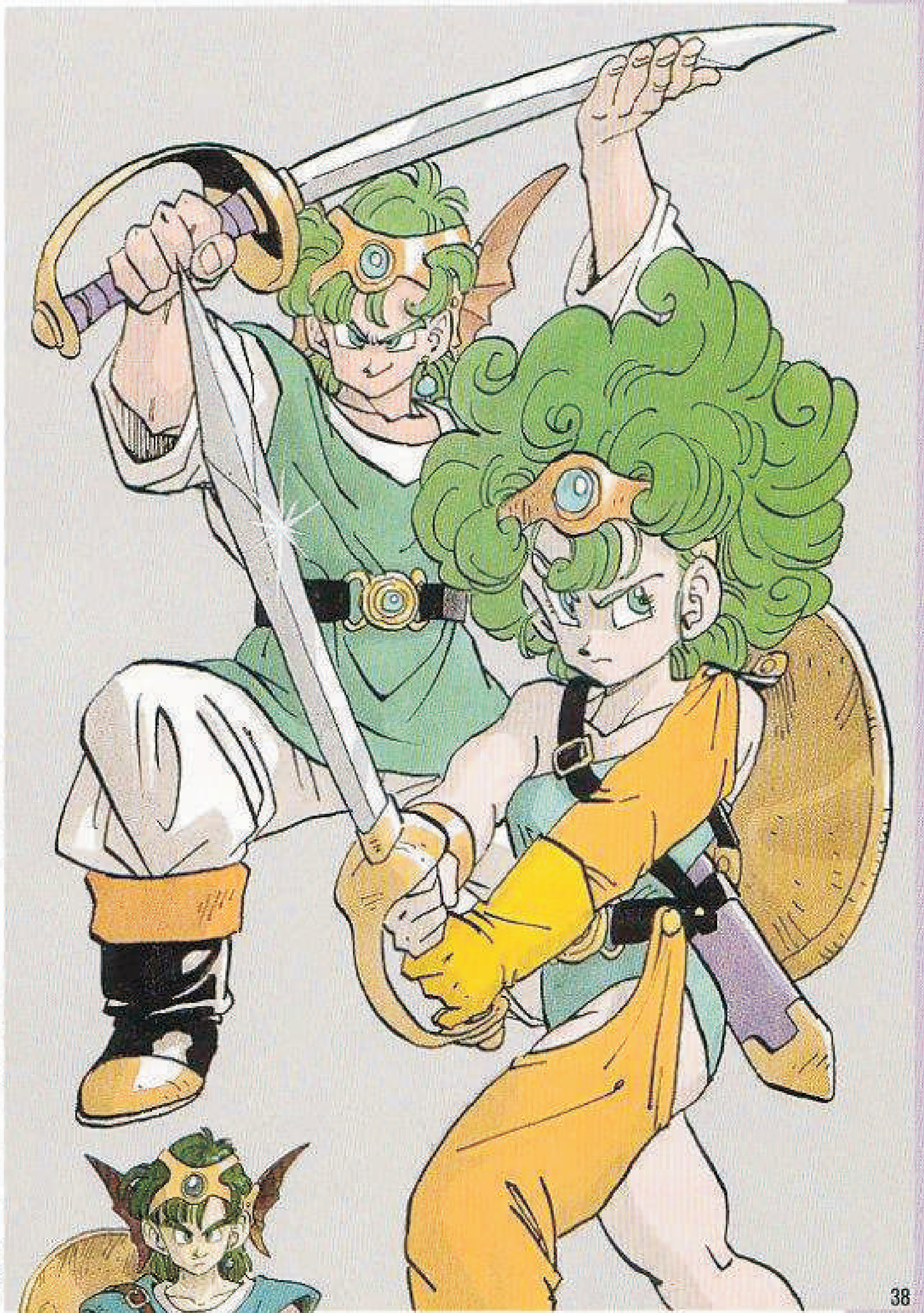
鳥山明は、本業であるコミックスのほかに、
いくつかのTVやアニメ、コンピューターゲームの
キャラクターデザインに参加している。
鳥山明の作品世界とは、ある程度切りはなされたキャラクターだが
その中に内包する、あたたかさや、ユーモアは
見るものを魅了しつづけている。



37

37 週刊少年ジャンプ　1990年
第5号　銀はがしゲーム用イラスト
10.0×12.0cm

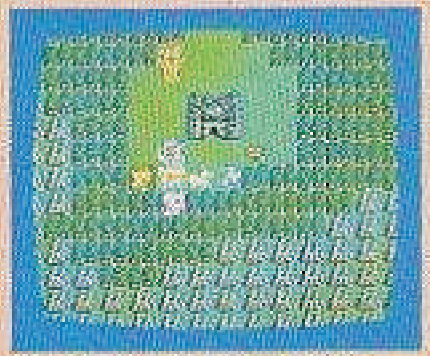
DRAGON QUEST



38 週刊少年ジャンプ 1990年 第5号 銀はがしゲーム用イラスト 16.3×10.5cm



1986年に発売されたドラゴンクエストは、中世ヨーロッパをイメージしたRPGである。シナリオに堀井雄二、プログラムに中村光一、音楽すぎやまこういちという超豪華メンバーに加え、鳥山明がモンスターや、主人公たちのデザインを担当した。ドット画（コンピューターなどの光点で表される画像）の制約にも負けず、鳥山明のモンスターたちは、あるときはかわいらしく、あるときはにくにくしげにプレイヤーたちを悩ませる。ドラゴンクエストは大ヒットゲームとなり、以下、II、IIIとそれぞれ記録的なヒットとなり、ついに今年の2月には第4作めを数えるようになった。
このページに掲載されたキャラクターは、そのドラゴンクエストIVに登場する勇者をはじめ、プレイヤーの操作する7人のメインキャラたちのデザイン画である。



ドラクエIVは8人の仲間と冒険する。



鳥山明のモンスターのオンパレードだ。



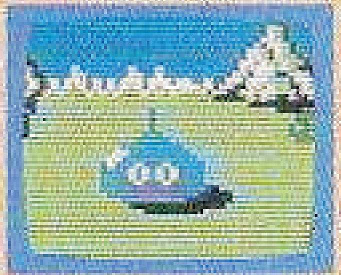
DRAGON QUEST
TV VERSION

社会現象にまでなったドラゴンクエスト人気によって、TVアニメーションが製作され、そのメインキャラクターデザインも鳥山明が担当している。本編の中世風のデザインとは違い、ラテンアメリカの民族衣装のようなコスチュームが面白い。また このアニメーションの初期のプロットにも鳥山明のアイデアが生かされている。　　（1989年12月～放送中）





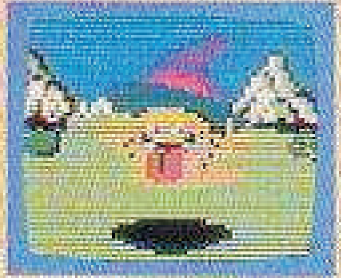
鳥山系のアニメとしては新しい試みだ。



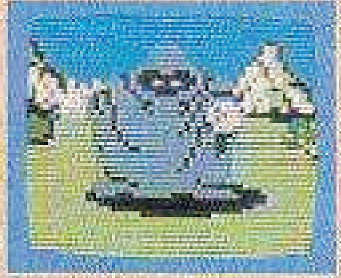
スライム



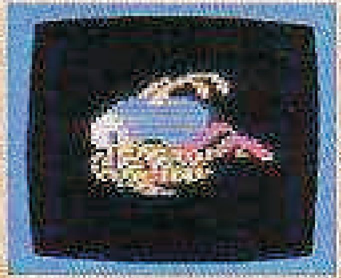
ドラキー



ゴースト



魔法使い(1)



メーダ



キメラ

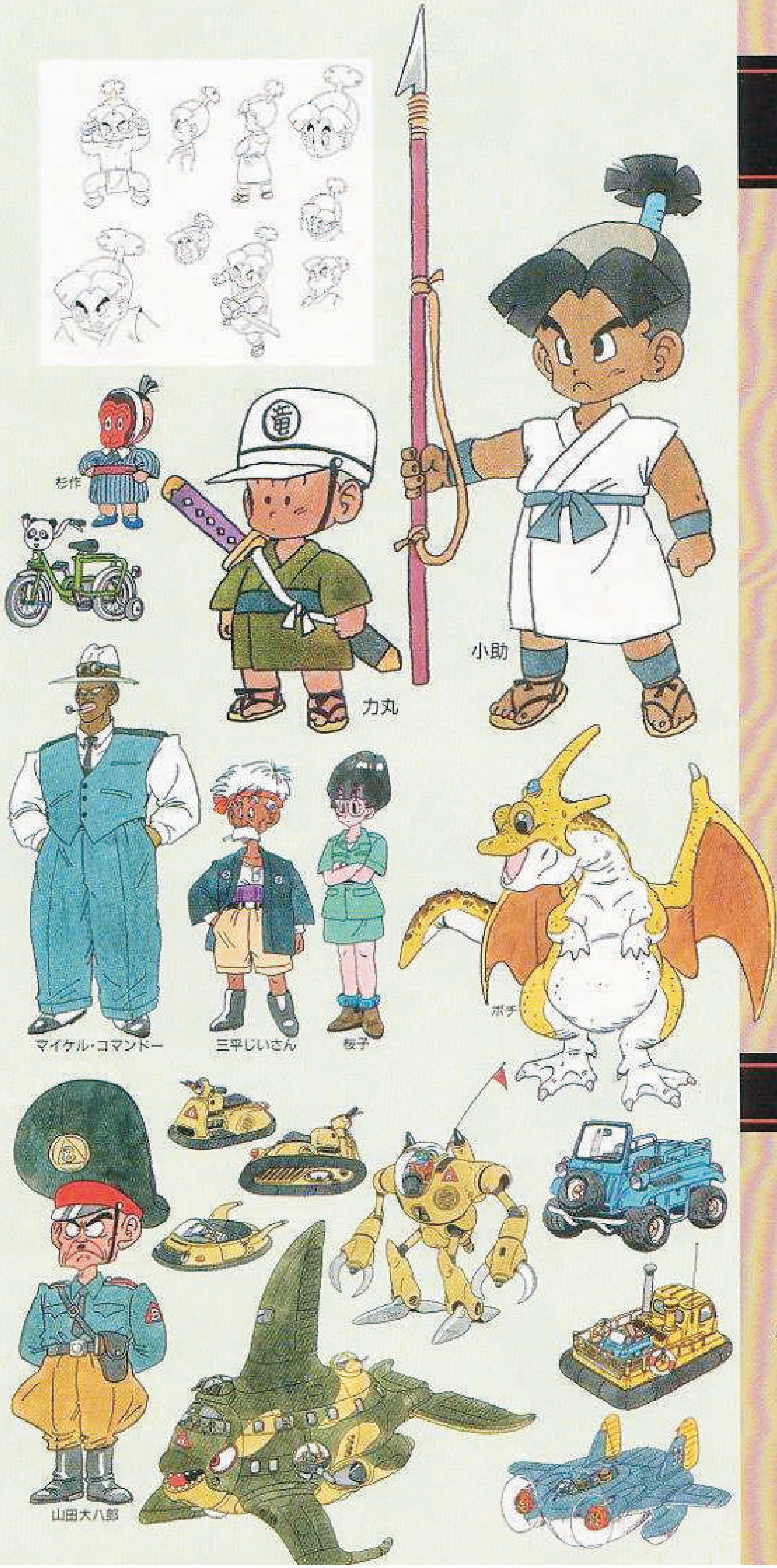


ドラゴンクエストの最大の魅力の一つは、やはり鳥山明のモンスターであろう。他のソフトとは一線を画すハイレベルのデザインは、コンピューターゲーム史上に残るものだ。基本的には、シナリオライター堀井雄二側からのイメージやラフにしたがってデザインされており、人間型、動物型、植物型、ロボット型などバラエティに富んでいる。そのすべてに共通しているのは、どのモンスターもシンプルでかわいらしいながらどこかＥＶＩＬ（邪悪）なムードをほのかにただよわせている点だ。特にドラクエのシンボルとも言うべきスライムなどは、かつてさまざまな人間によってデザインされたことのあるモンスターの一つだが、鳥山明のデザインを超えるものが登場することはないだろう。

DRAGON QUEST MONSTERS

小助さま力丸さま
～コンペイ島の竜～

「小助さま力丸さま～コンペイ島の竜～」は、週刊少年ジャンプ創刊20周年記念イベント用に製作されたオリジナルアニメーションである。鳥山明がシナリオプロットの段階から参加しているので、むしろ鳥山明の短編作品のアニメ化と言ってもいいかもしれない。
世界で最後の一匹となった竜のポチをめぐって、強力な山田大八郎軍団に立ちむかう２少年！　どう見てもおさない兄弟の小助と力丸が、想像を絶するほどの超パワーで、大男やロボットを簡単にやっつけてしまうというストーリーは、鳥山世界の基本ともいうべきものだ。
イベント用のため、一部のＴＶで放映された以外、あまり一般の目にふれていないが、作品自体かなりの傑作であり、ビデオ化が待たれる。



20TH ANNIVERSARY SPECIAL CHARACTER

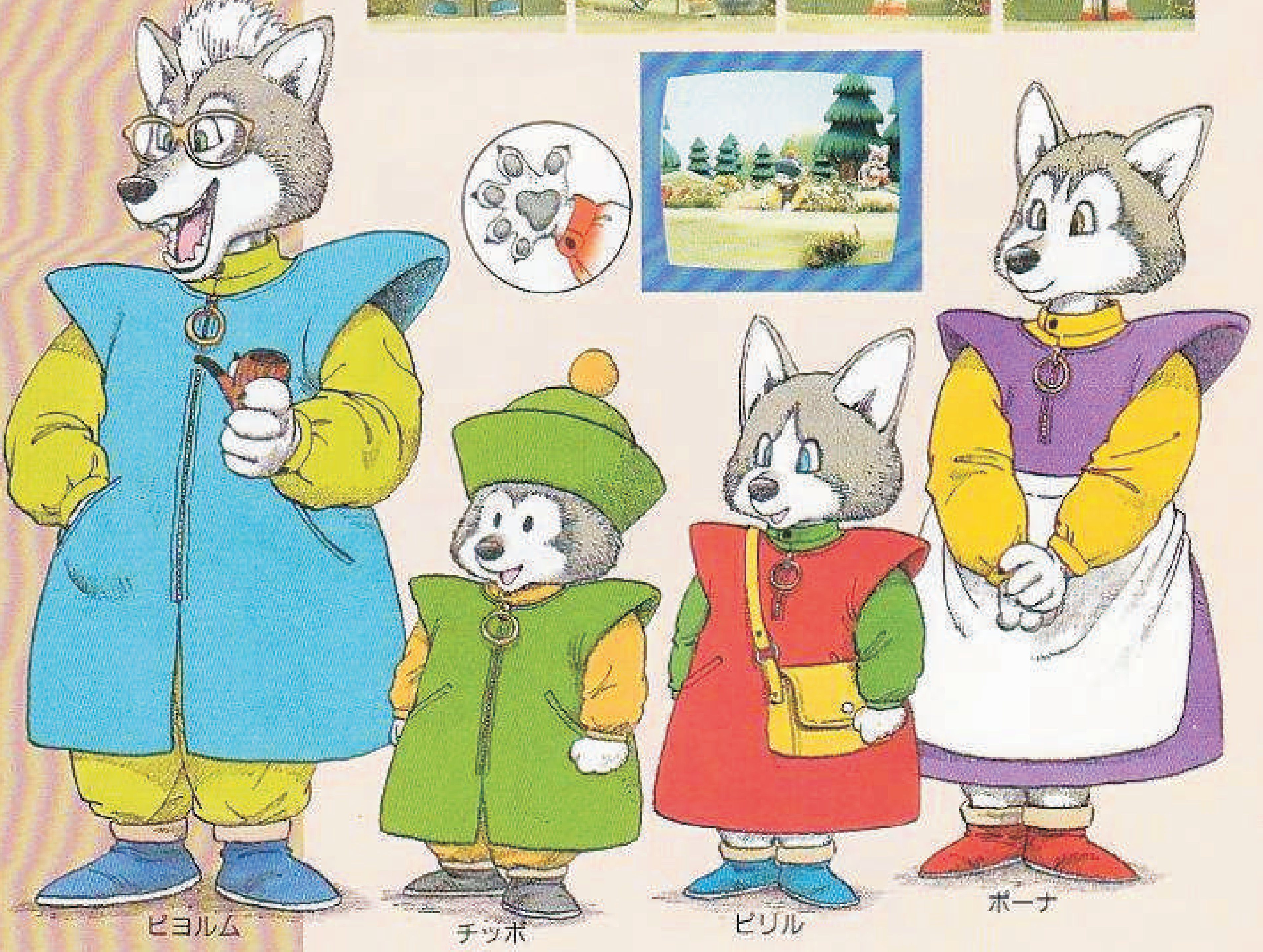
週刊少年ジャンプの20周年記念キャラ「ギャオくん」も鳥山明のデザインである。ジャンプのシンボルである海賊マークから発想された、海賊ドラゴンなのだ。



フジテレビの幼児番組「ひらけ！ポンキッキ」のスタッフは、1988年４月からの新しい人形劇のキャラクターデザインに鳥山明を起用した。そして狼の一家と、彼らをとりまくゆかいな動物たちの物語「アップルポップ」が製作され、その親しみやすいキャラクターで、子供たちの人気を集めている。
チッポを始めとした狼の一家のディフォルメ、凶暴じゃない竜のボラボラ、スライムを彷彿させるブルーラなど、デザインを見てるだけでも楽しいが、デザインどおりに立体化された人形たちの造形も素晴らしい。
（ちなみにキャラクター商品として発売されているアップルポップの一連の人形も正確に鳥山明のフォルムを再現している。この頁のブルーラがその一つである）

アップルポップ
ひらけ！ポンキッキ







A. D. 4801



U.S. MARINES

小休止



ハイヨー/シルバー/



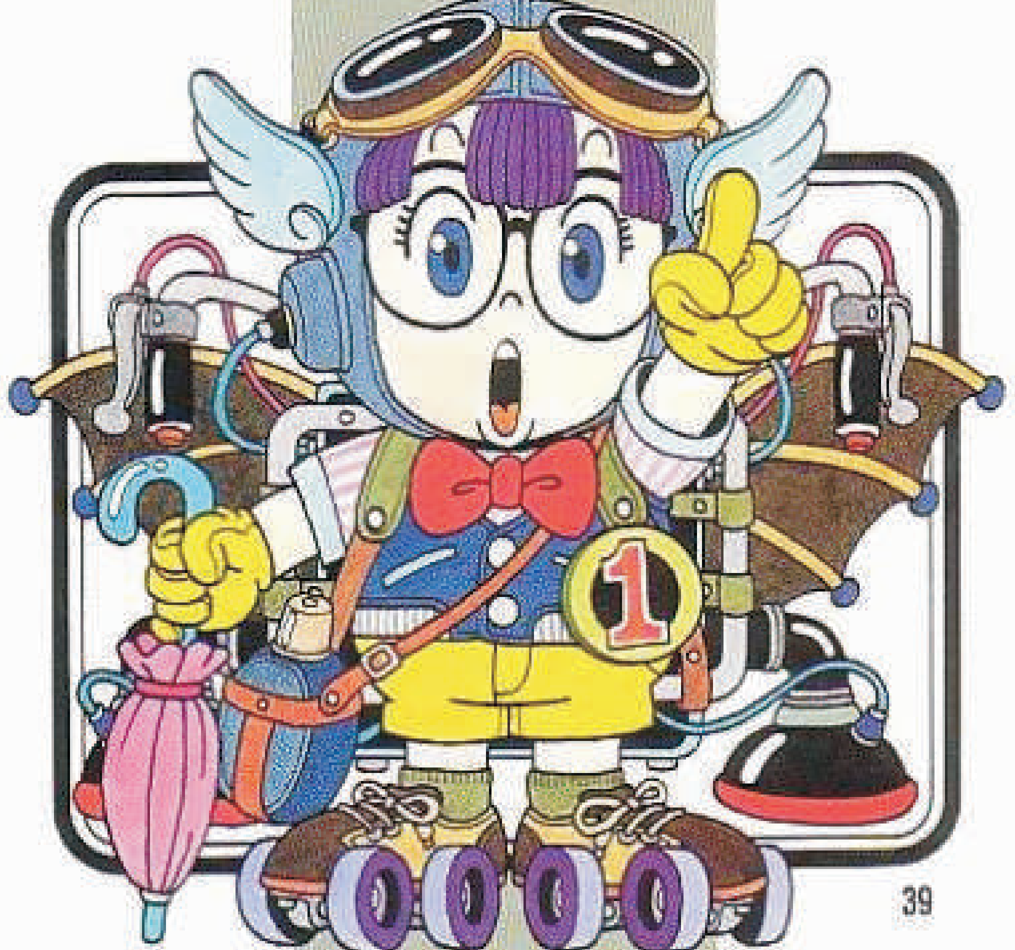
PRIVATE HOBBY

このページに掲載された人形の模型は、㈱田宮模型が主催する「人形改造コンテスト」という1/35スケールの兵隊の人形を改造したコンテストに、鳥山明がプライベートに応募し、入賞したものである。鳥山明が模型作りを趣味としていることは有名だが、その工作技術の高さはプロも顔まけであるのは、写真を見ていただくだけでもご理解いただけよう。特に「A.D.4801」と題された作品の造型センス、色づかい、構成の素晴らしさは天才のなせる技である。これらの作品は鳥山明のプライベートに属するものであるから、本来なら商業誌に載せるべきではないのであろう。だが、見事なまでに3次元におきかえられた鳥山世界は本画集に収められたイラスト群とはまた別の魅力を持っている。

Ⅲ Dr.SLUMP

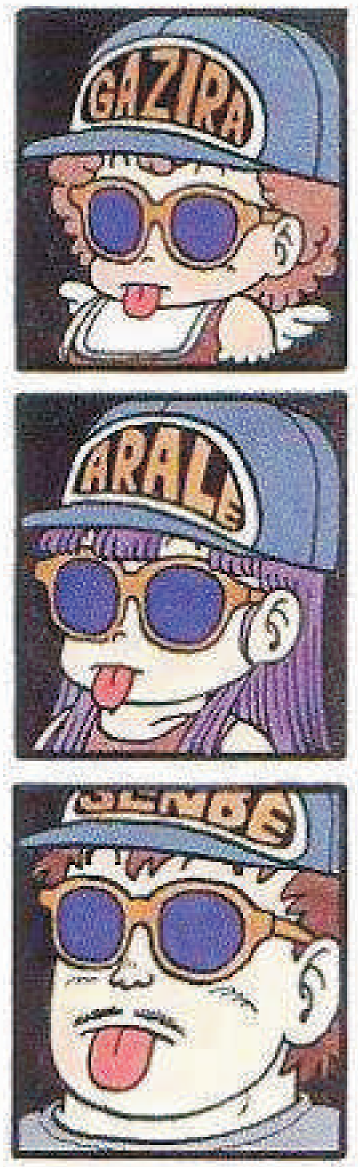
ドクタースランプ
1980年〜1984年

ペンギン村に住む天才科学者、則巻千兵衛が作った
宇宙最強のロボット少女、それが則巻アラレだ!
その脳天気な性格と地球すら割ってしまうスーパーパワーで
ペンギン村は毎日大さわぎ!!
ガッちゃん、ニコチャン大王、スッパマンと常識を超越した
キャラクターが総登場! 鳥山明の代表作である。

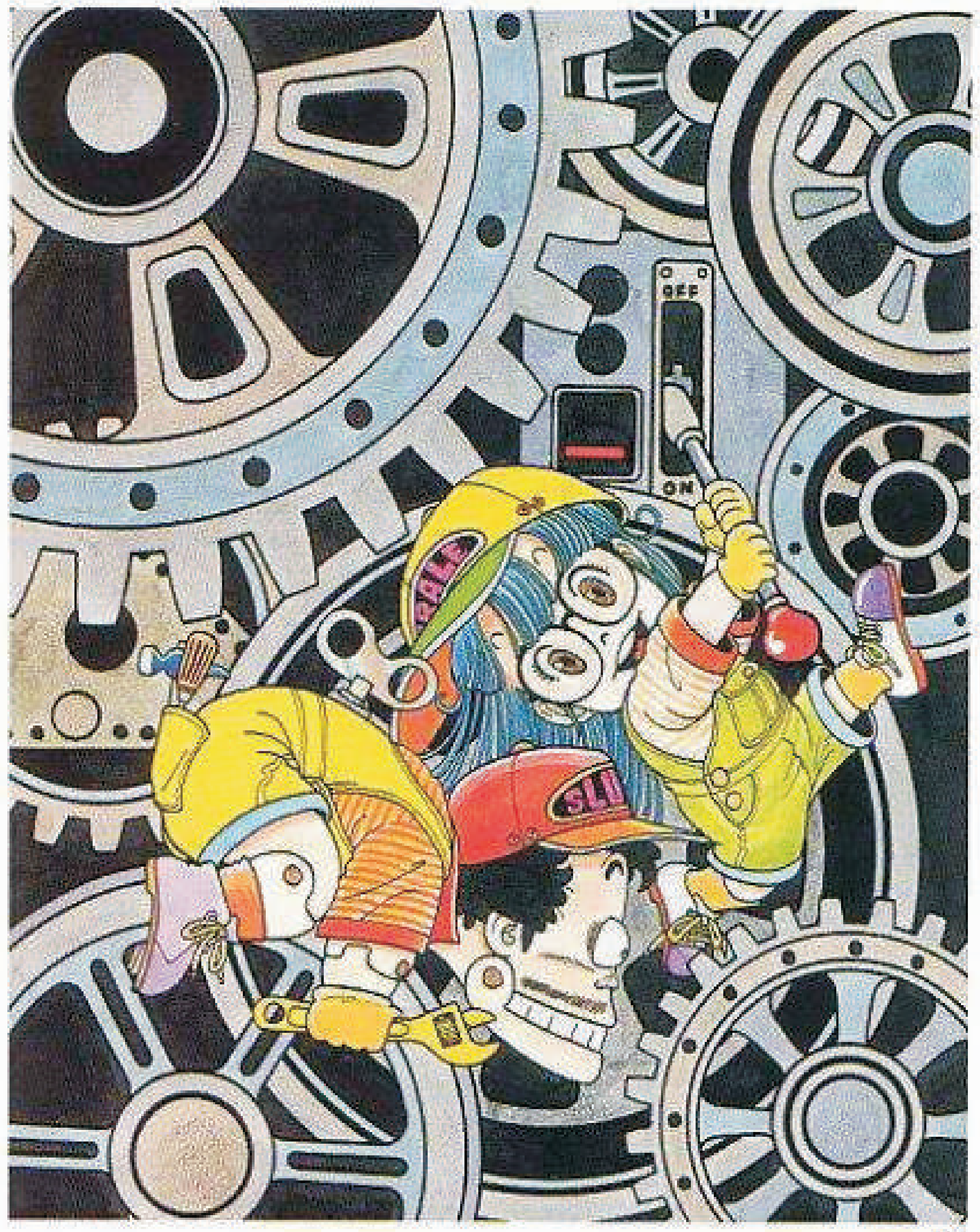


39

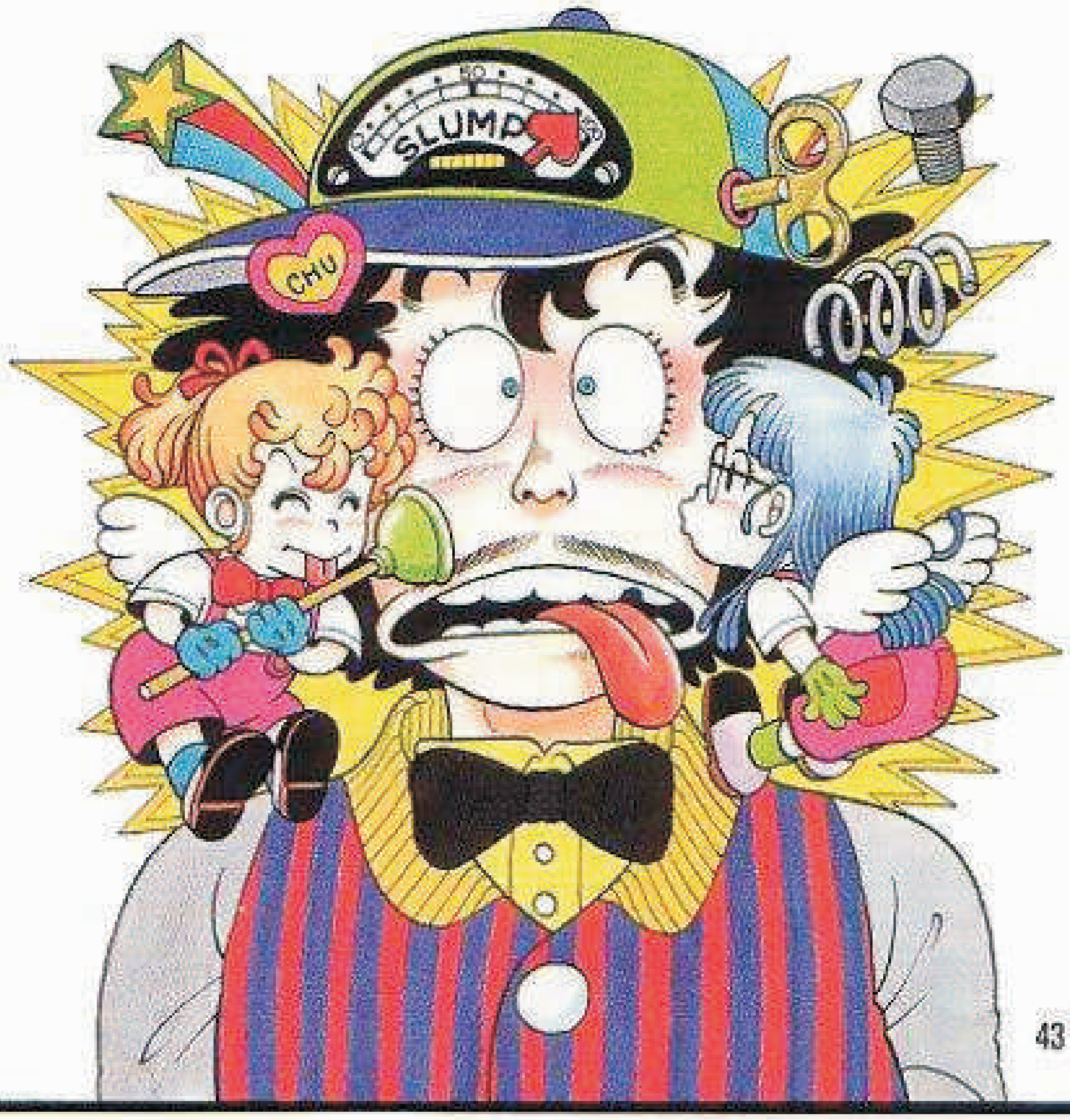
39 Dr. SLUMP 第1巻
カバーイラスト
14.0×14.6cm



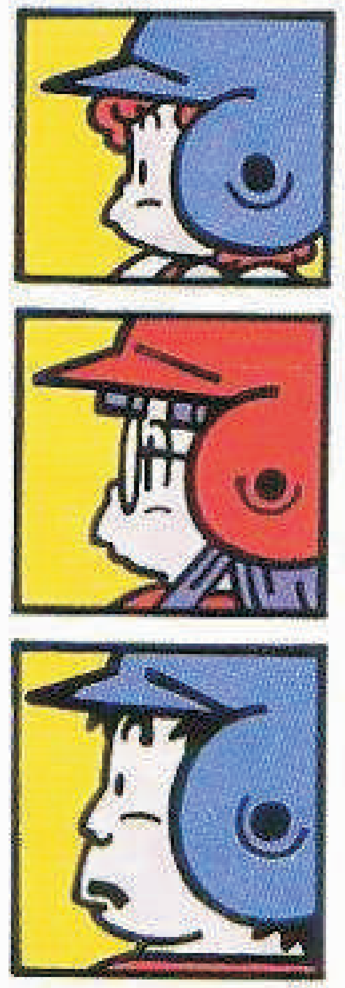
41



40

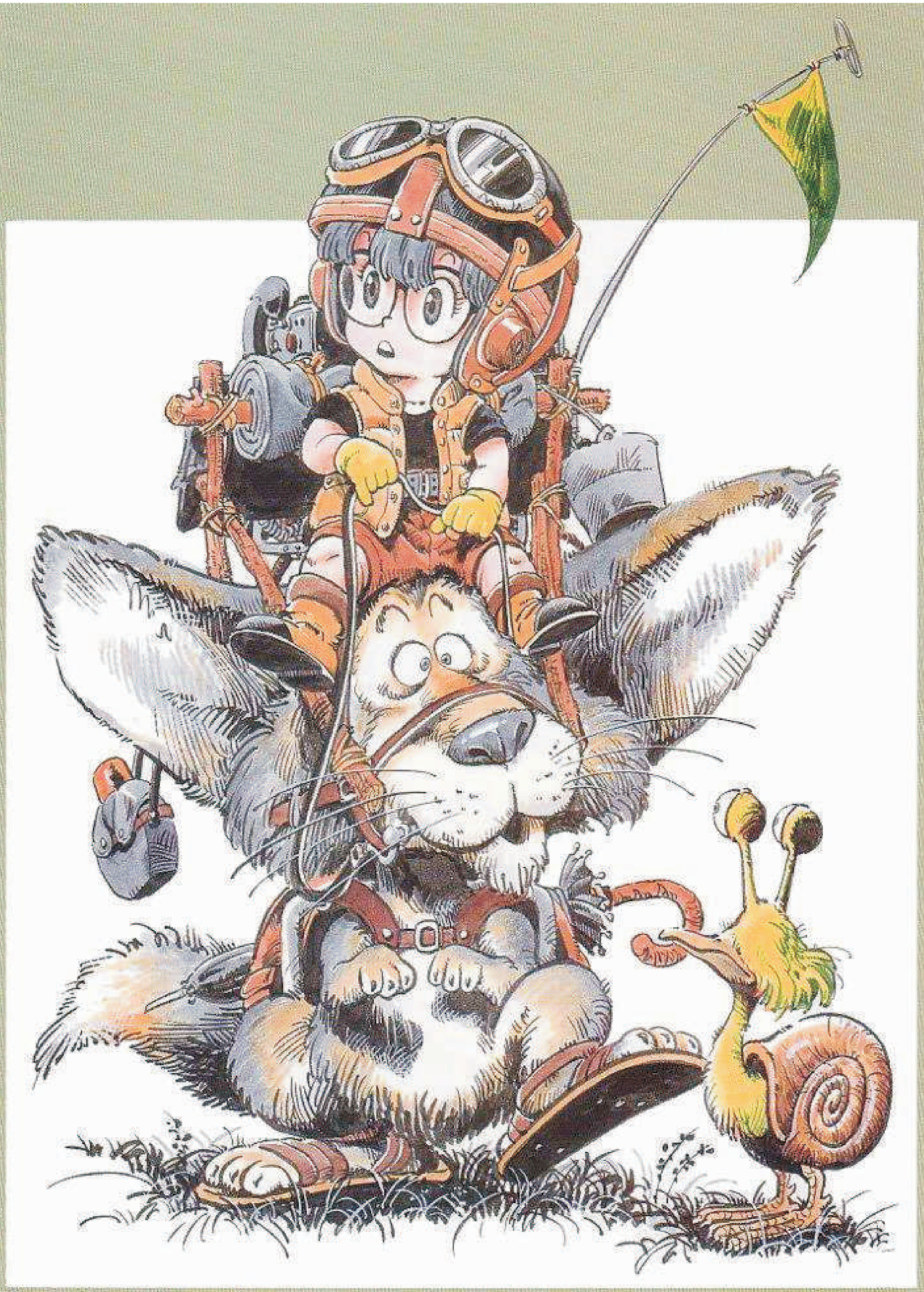


43



42

40 週刊少年ジャンプ　1980年　第11号　表紙用イラスト　38.0×27.0cm
41 Dr. SLUMP　コミックス第5巻　背表紙用イラスト　11.0×3.3cm
42 Dr. SLUMP　コミックス第7巻　背表紙用イラスト　10.6×3.1cm
43 週刊少年ジャンプ　1980年　第18号　表紙用イラスト　36.0×25.3cm
44 Dr. SLUMP　第37話　扉用イラスト　38.0×27.0cm



44



45

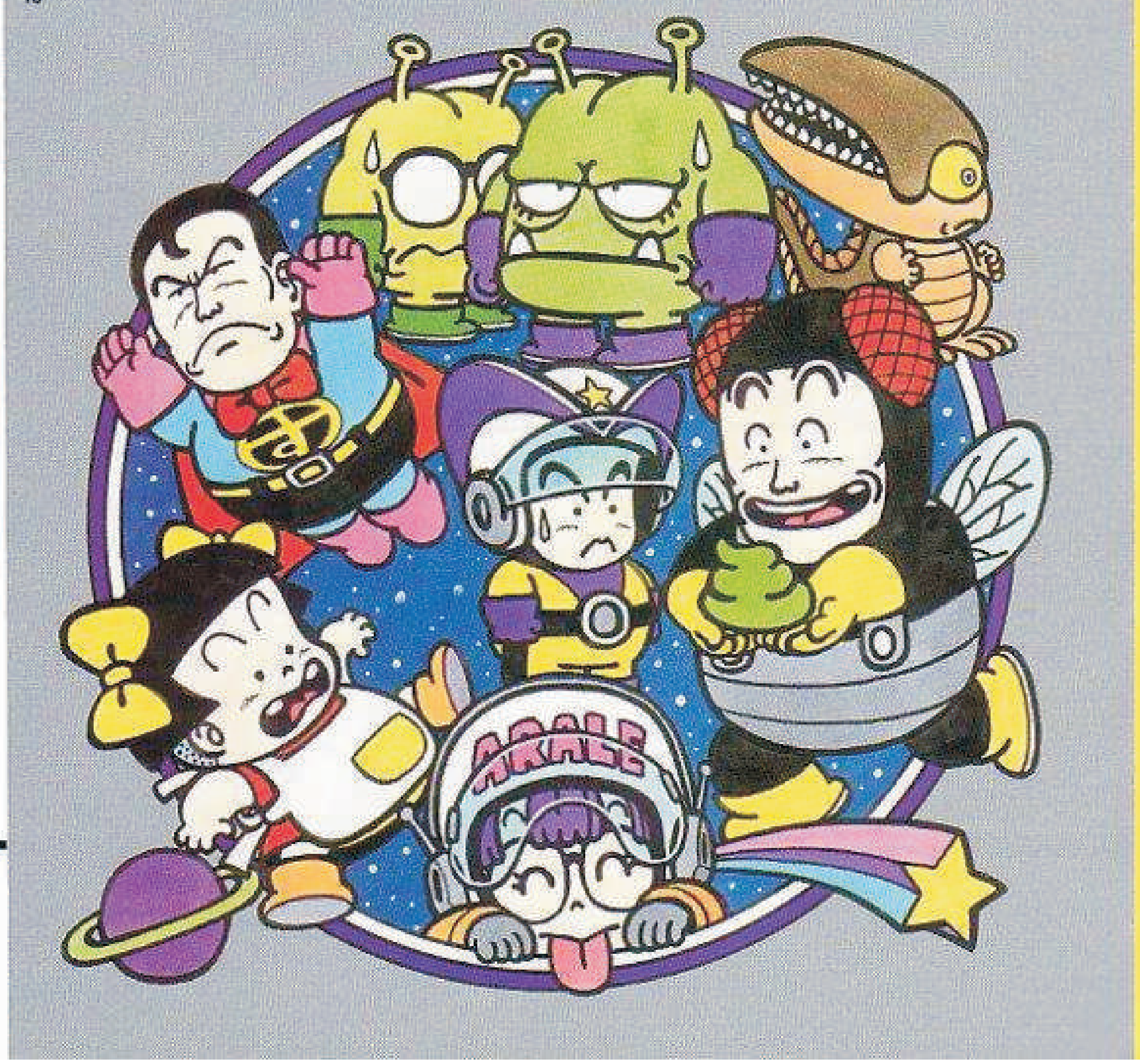


48

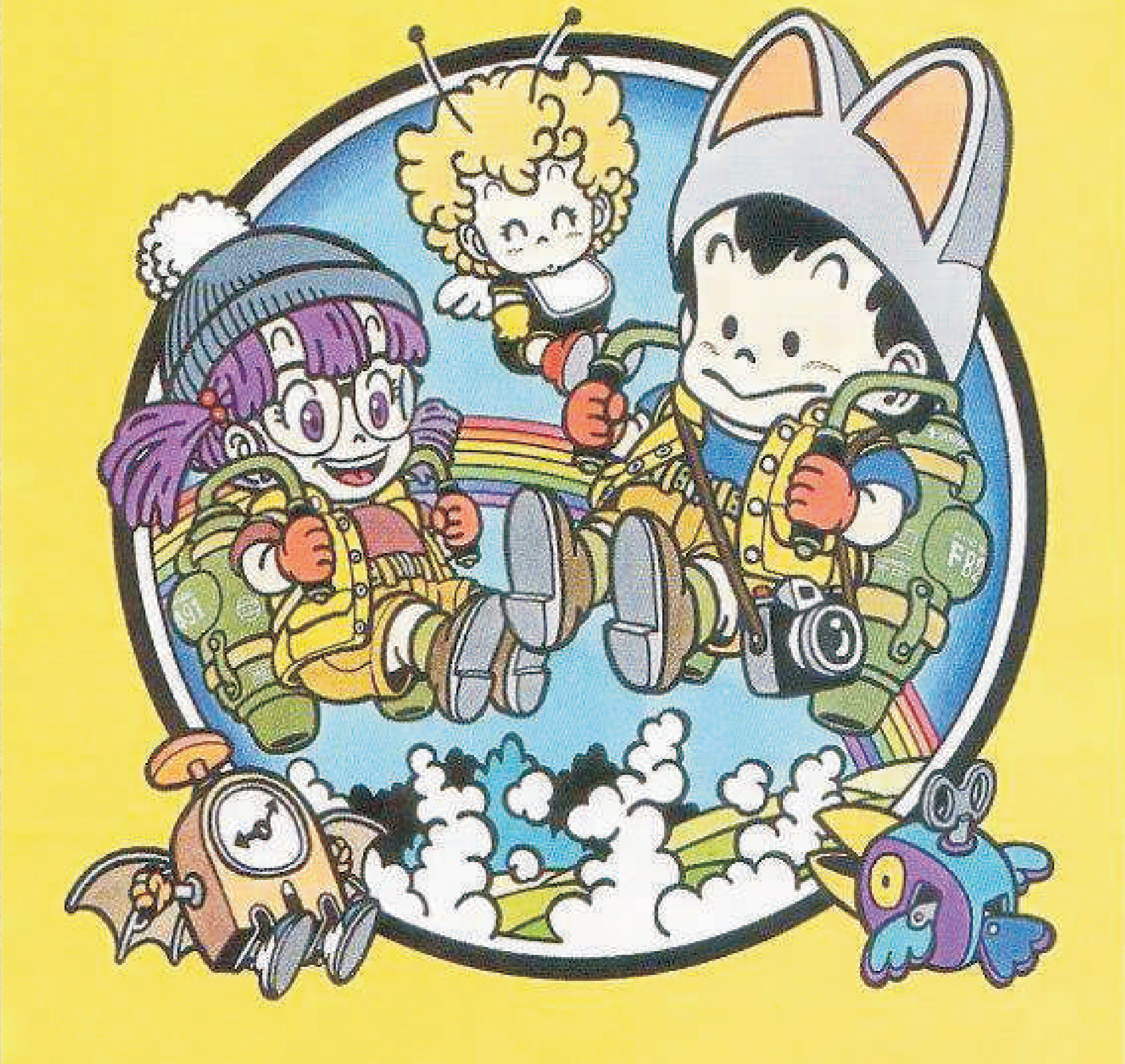


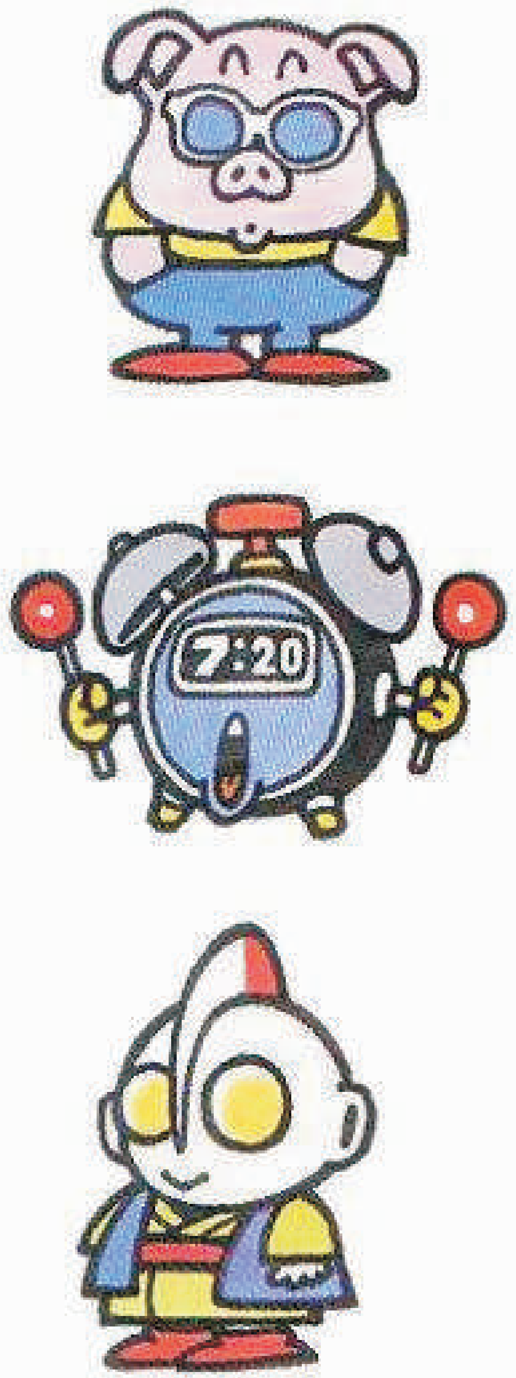
46

49



47

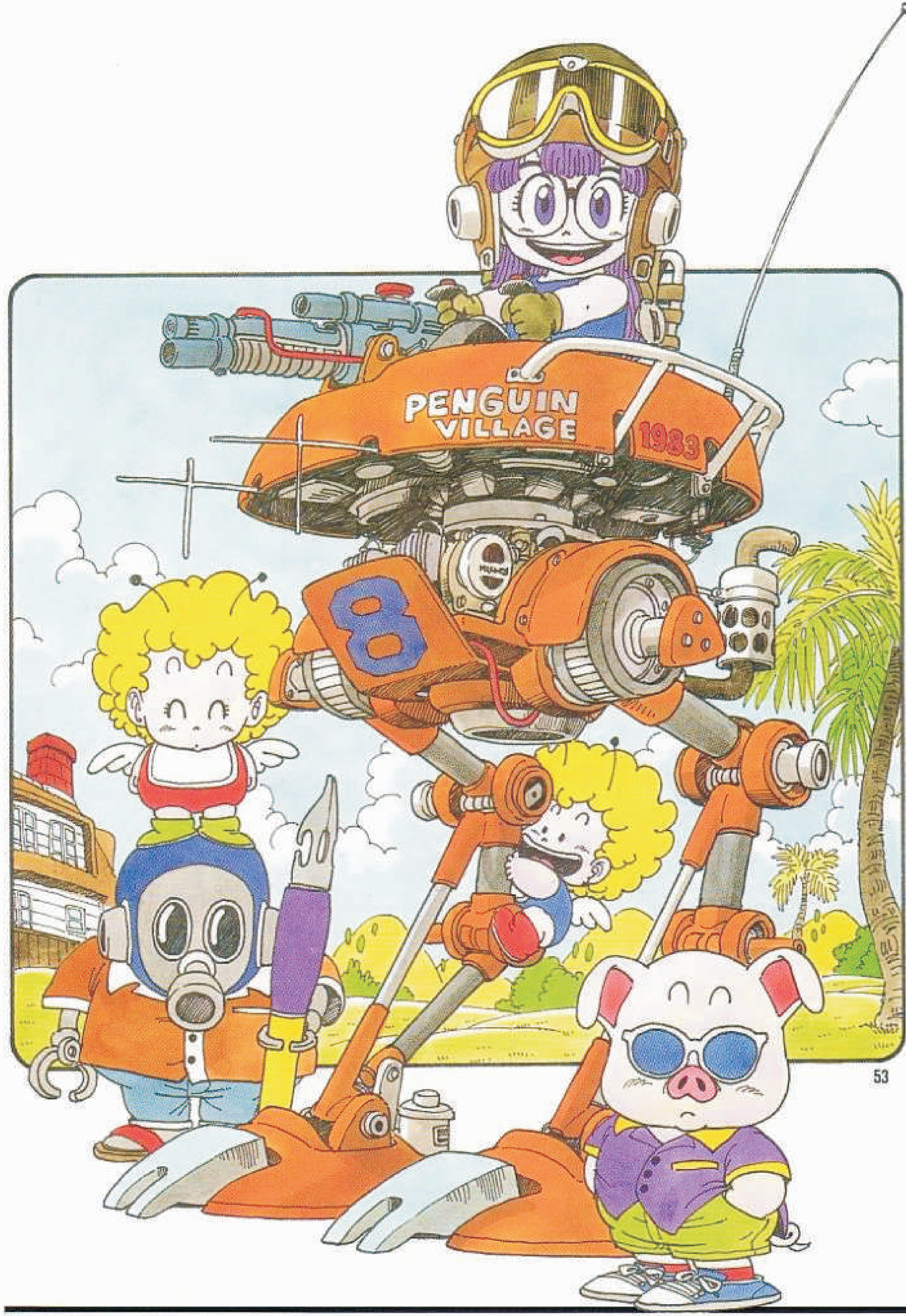




45

48 週刊少年ジャンプ　1980年　第41号
ほよよカード用イラスト
18.2×18.1cm
49 週刊少年ジャンプ　1980年　第47号
ほよよカード用イラスト
17.0×16.8cm

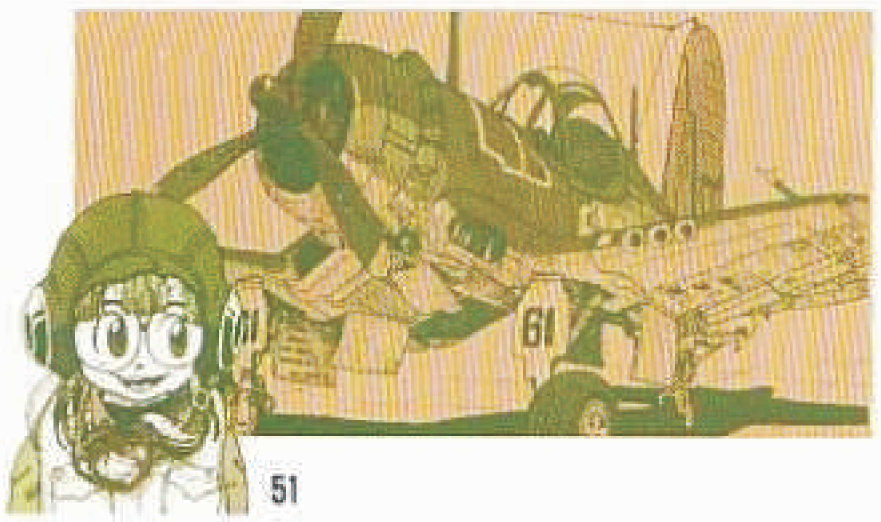
45 Dr. SLUMP　1982年カレンダー用
カット
46 週刊少年ジャンプ 1980年　第42号
ほよよカード用イラスト　17.0×17.3cm
47 週刊少年ジャンプ　1980年　第45号
ほよよカード用イラスト　17.1×17.5cm



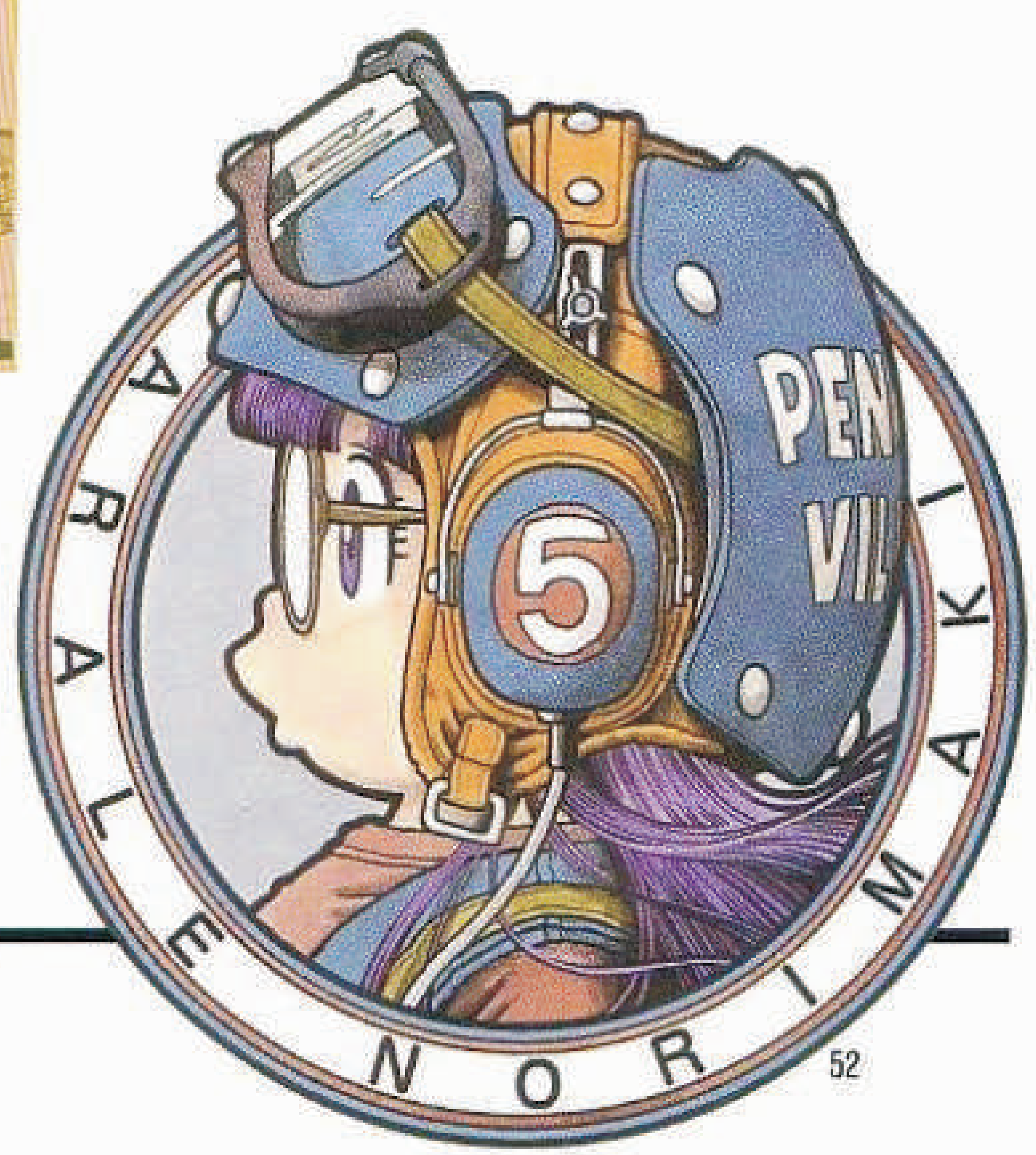
53



50



51



52

50 Dr. SLUMP コミックス第4巻 カバーイラスト 17.3×19.2cm
51 Dr. SLUMP 第197話 扉用イラスト 38.0×27.0cm
52 Dr. SLUMP コミックス第5巻 カバーイラスト 14.0×12.7cm
53 鳥山明保存会 1983年ファン大会ポスター 38.0×27.0cm



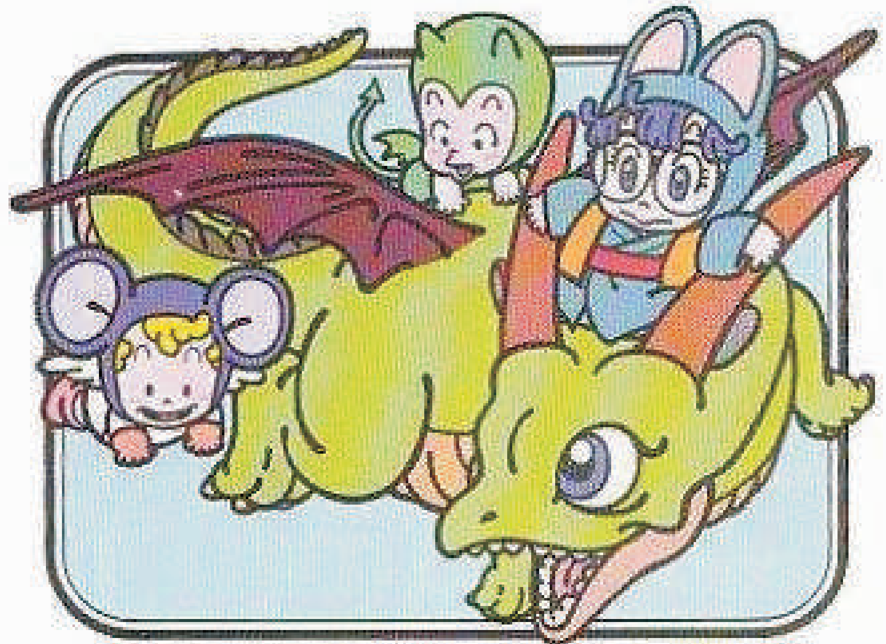
54 Dr. SLUMP　第105話　扉用イラスト　46.6×37.8cm



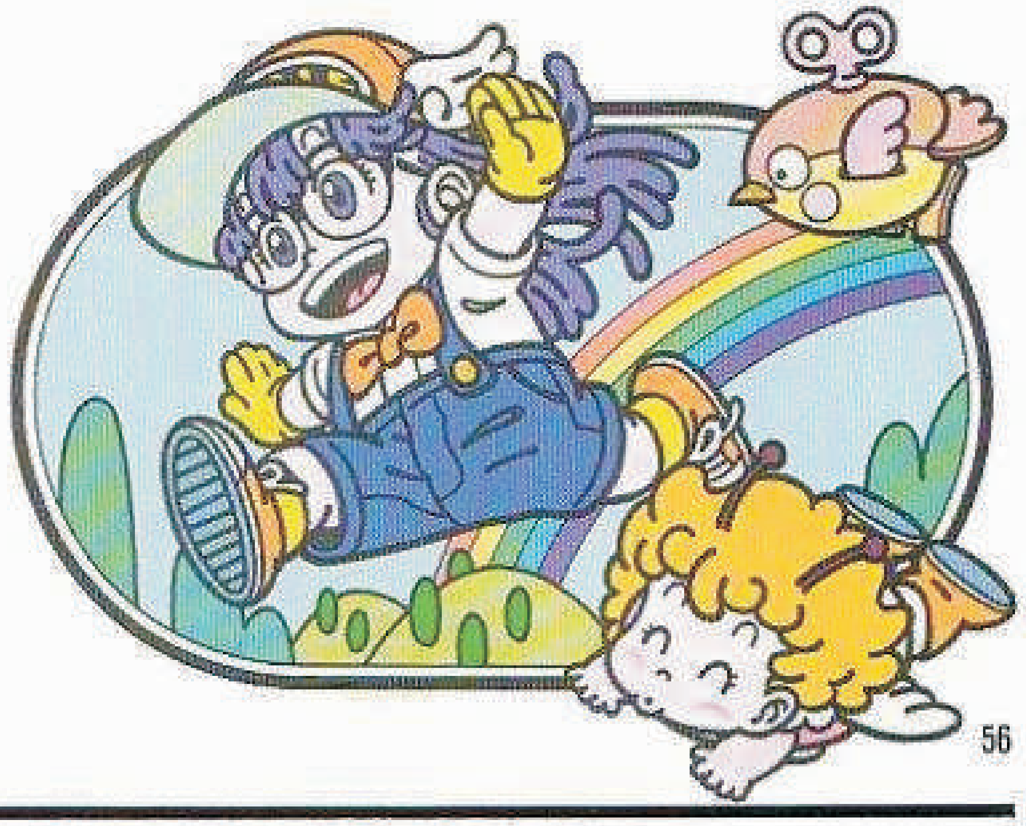
58



55

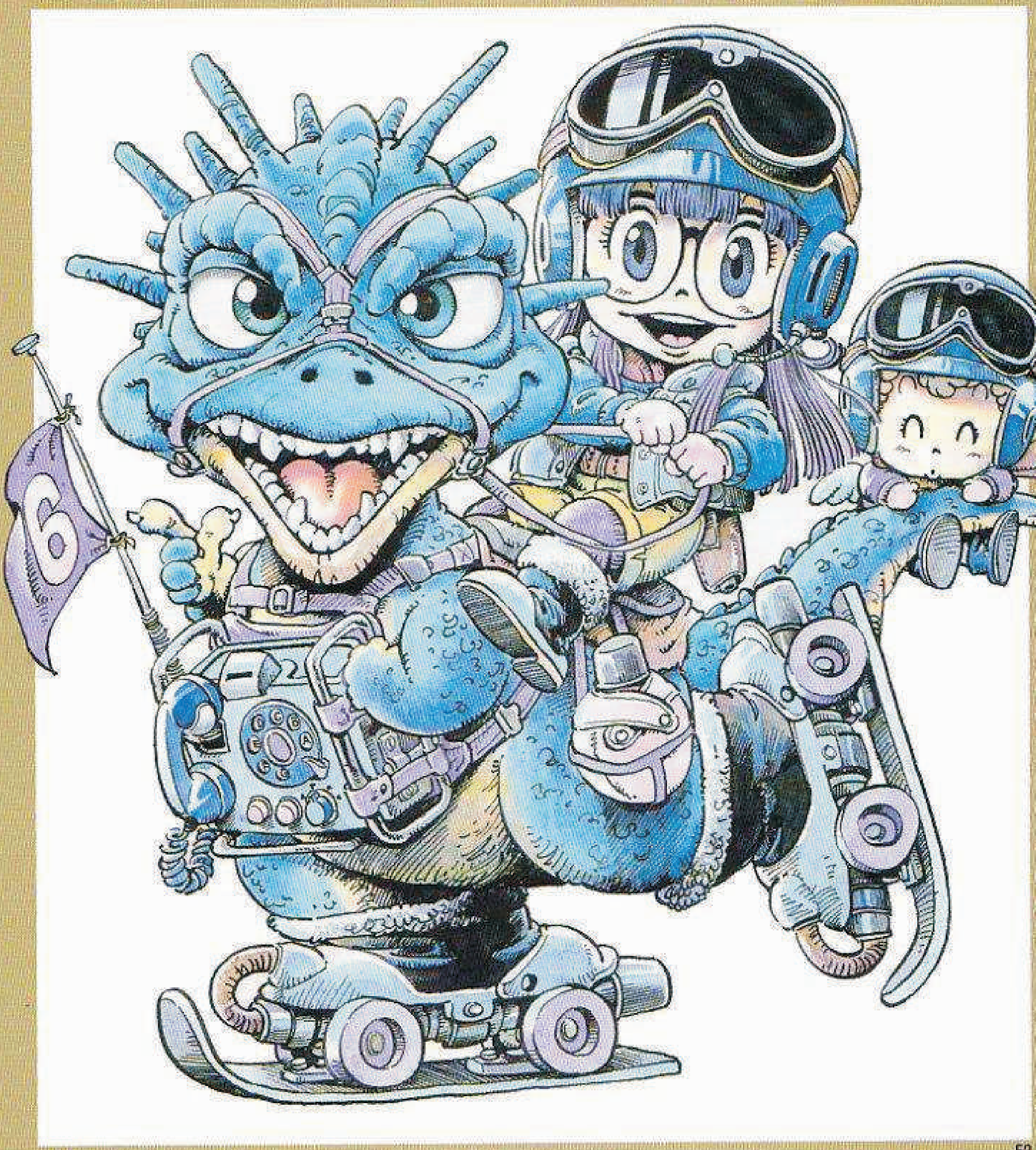


57



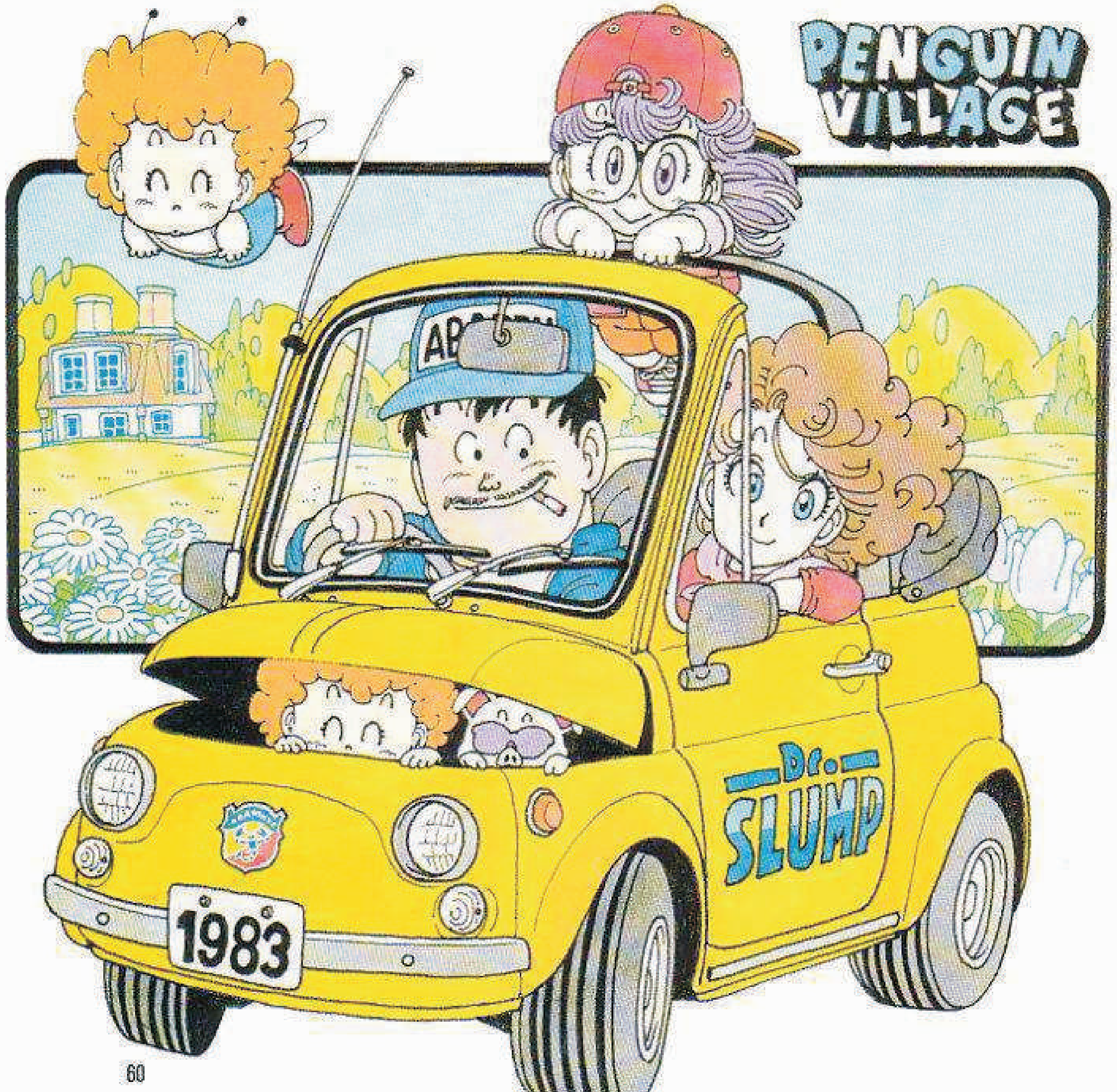
56

55 Dr. SLUMP 第51話 扉用イラスト 38.0×27.0cm
56 Dr. SLUMP 1982年カレンダー用イラスト 26.6×38.6cm
57 Dr. SLUMP 1982年カレンダー用イラスト 26.6×38.6cm
58 Dr. SLUMP 第126話 扉用イラスト 38.0×27.0cm

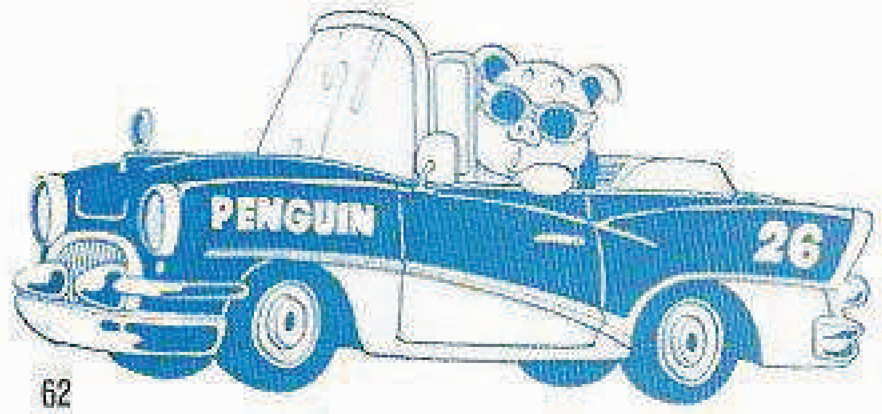


59

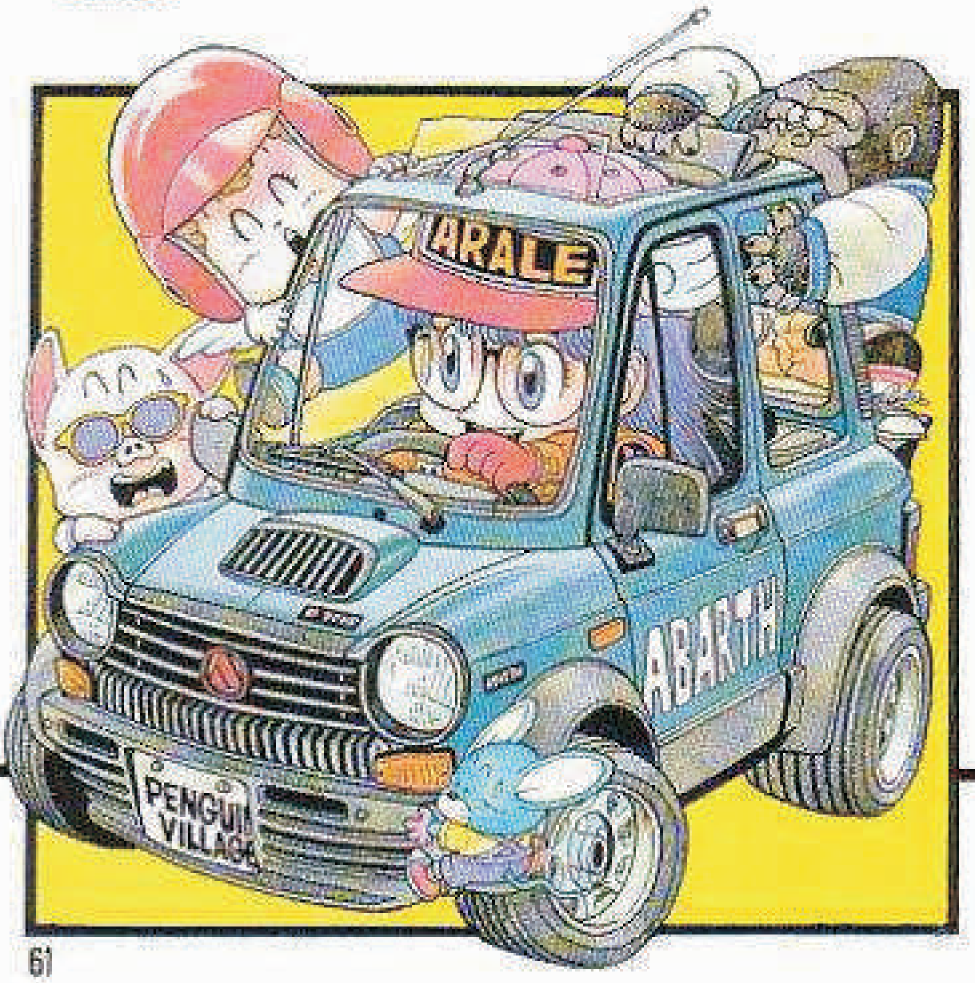
59 Dr. SLUMP　コミックス第6巻カバーイラスト　27.0×29.4cm
60 Dr. SLUMP　1983年カレンダー用イラスト　19.8×19.2cm
61 Dr. SLUMP　コミックス第9巻カバーイラスト　14.3×14.3cm
62 Dr. SLUMP　第61話より



60

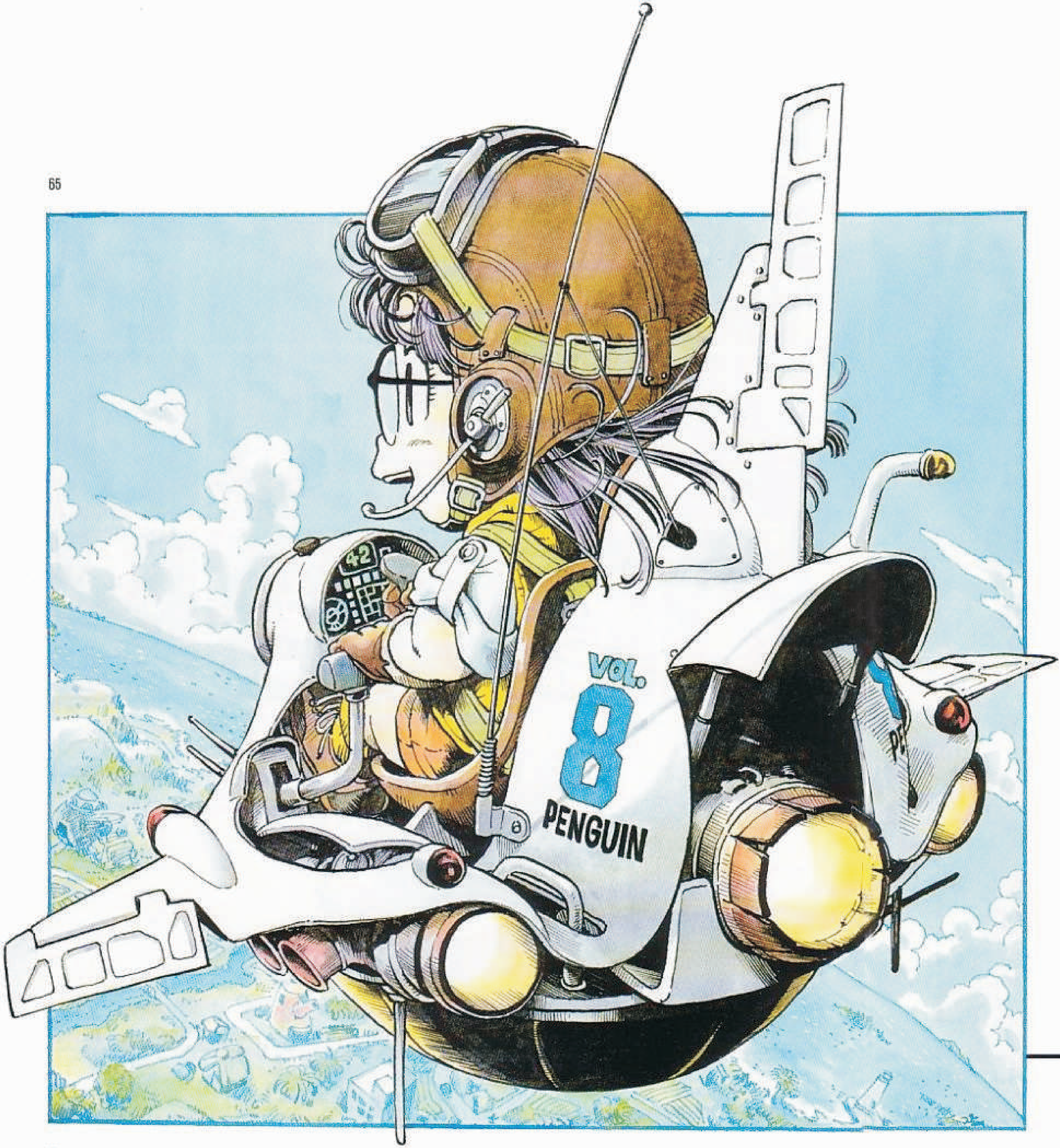


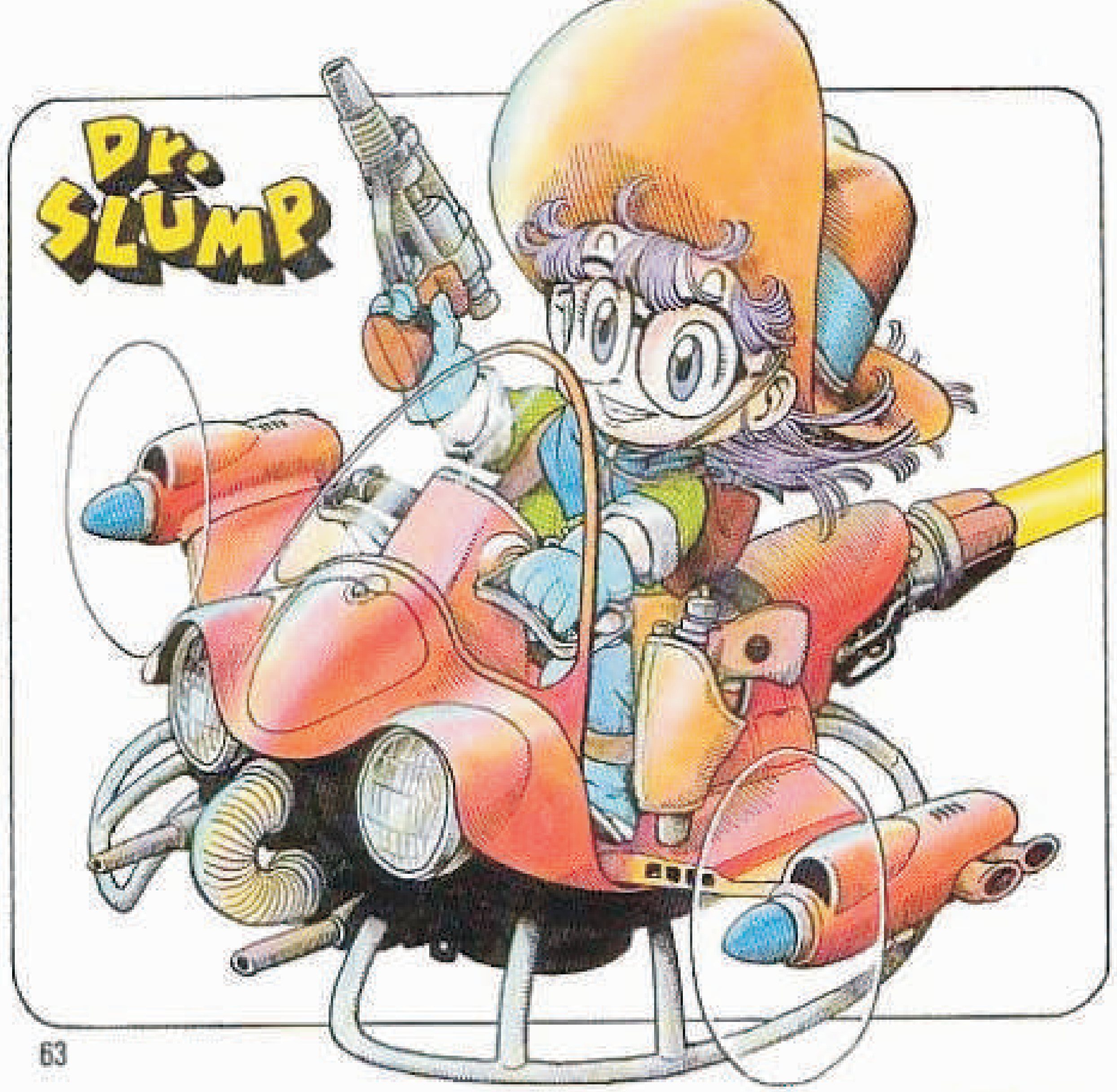
62



61

65





63



64

63 Dr. SLUMP　コミックス第10巻カバーイラスト　13.6×13.6cm
64 Dr. SLUMP　コミックス第16巻カバーイラスト　14.7×14.0cm
65 Dr. SLUMP　コミックス第8巻カバーイラスト　20.2×18.9cm



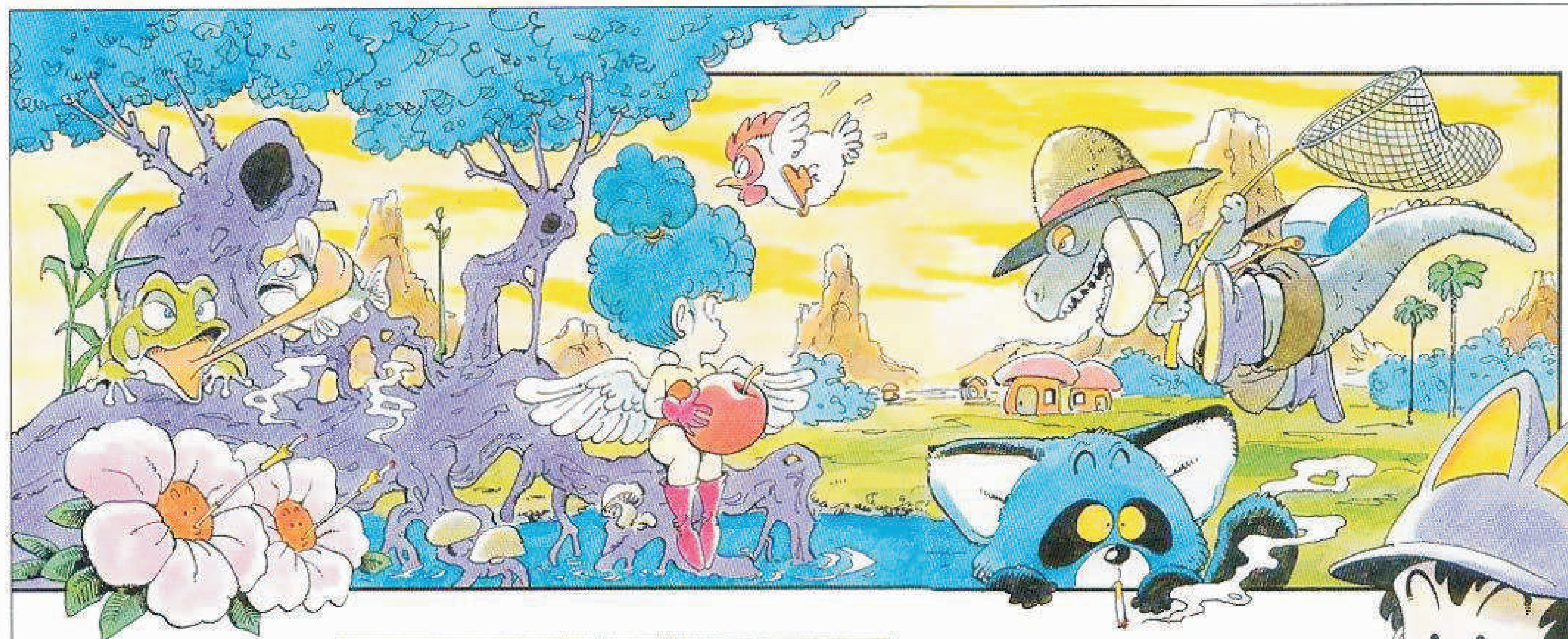
アラレ表情集

かつてここまでパワフルだったコミックスのキャラクターがあっただろうか!? 紫色の髪の毛にメガネという、コミックスのヒロインとしては異色のデザインながら、そのかわいらしさでは現在もなおアラレを超えるキャラクターは出てない。史上最強のヒロインなのだ。

Dr.(ドクター)スランプ

ぼくのといれっとぺいぱー



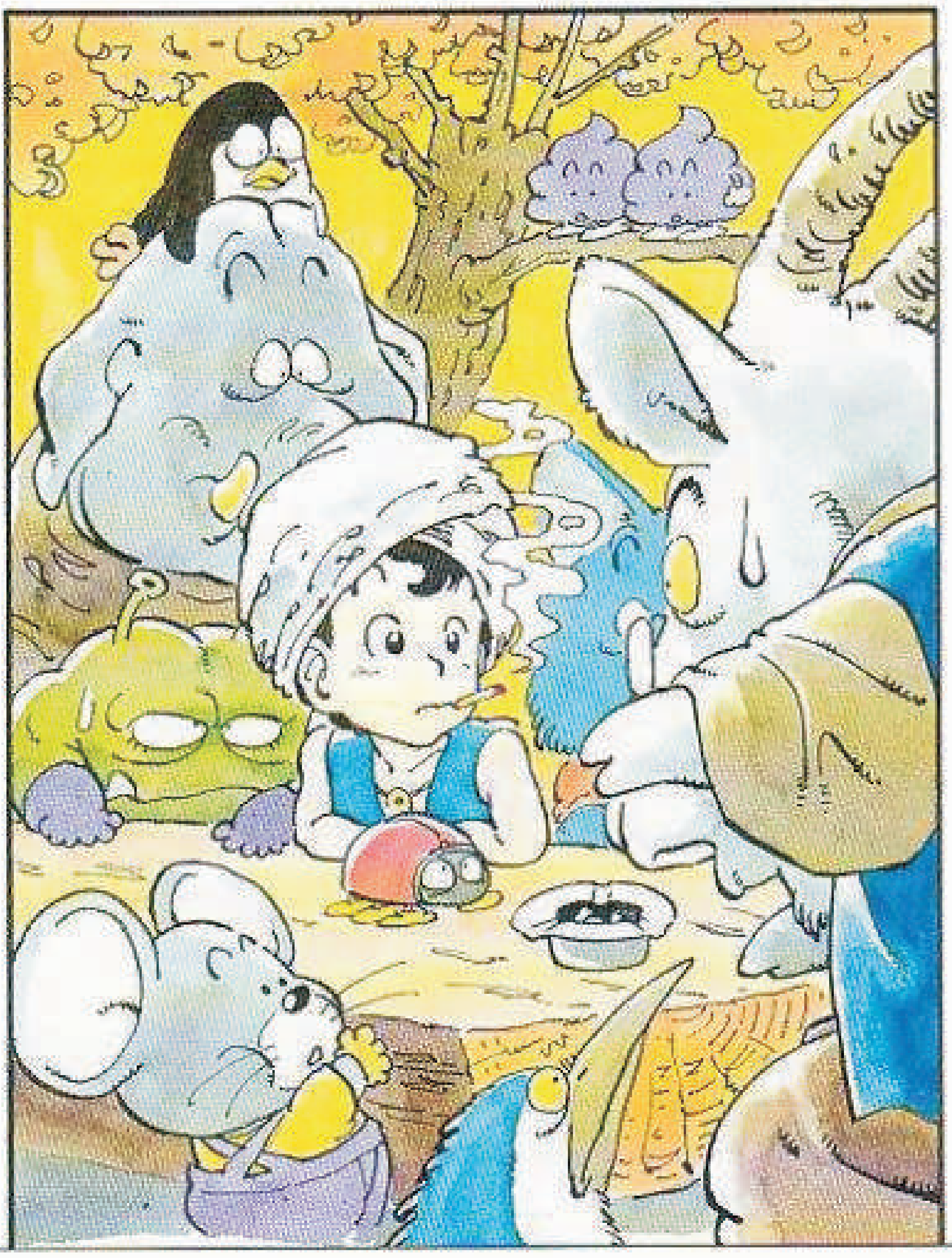



1むかし　むかし
あるところに
ものすごい
いなかの　むらが
ありました。

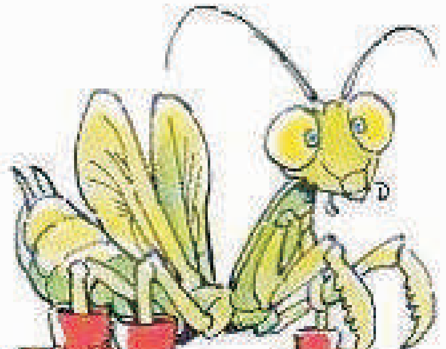
2「たいへんだ
たいへんだー。
そんちょうさん
たいへんだあ
―――。」



3「おや　おや　ぴいすけどん。
なにを　そんなに
あわてて　おるのかな。」
「たいへんだ。むらの　といれの
といれっとぺいぱーが
なくなっちゃったんだよー。」
「なに　といれっとぺいぱーが。」
が―――ん。」

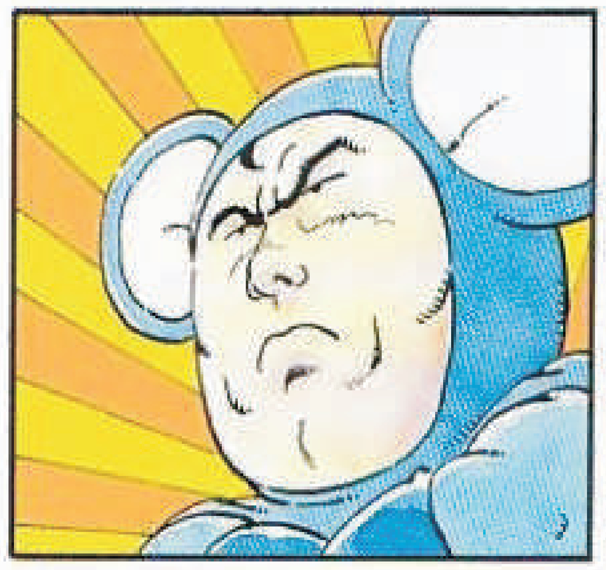


4むらでは　さっそく　みんなが
あつまって　きんきゅうかいぎが
はじまりました。
「むらのしゅう　たいへんなことが
おこった。このままでは　くさい。
だれか　すうぱーまーけっとに
いって　といれっとぺいぱーを
かってきてくれる　ゆうきの
あるものは　おらんか。」





5 ざわざわざわざわ。
みんなは　ぜんぜん
いきたがろうとしません。
なぜなら
すうぱーまーけっとに
いく　とちゅうの　みちには
おそろしい　かいぶつが
いるからです。
「おい　おい　すっぱまん。
おまえ　いけよ。　せいぎの
みかたなんだろ。」



6「わたしは　いやだ。」
ちからづよく　いいました。

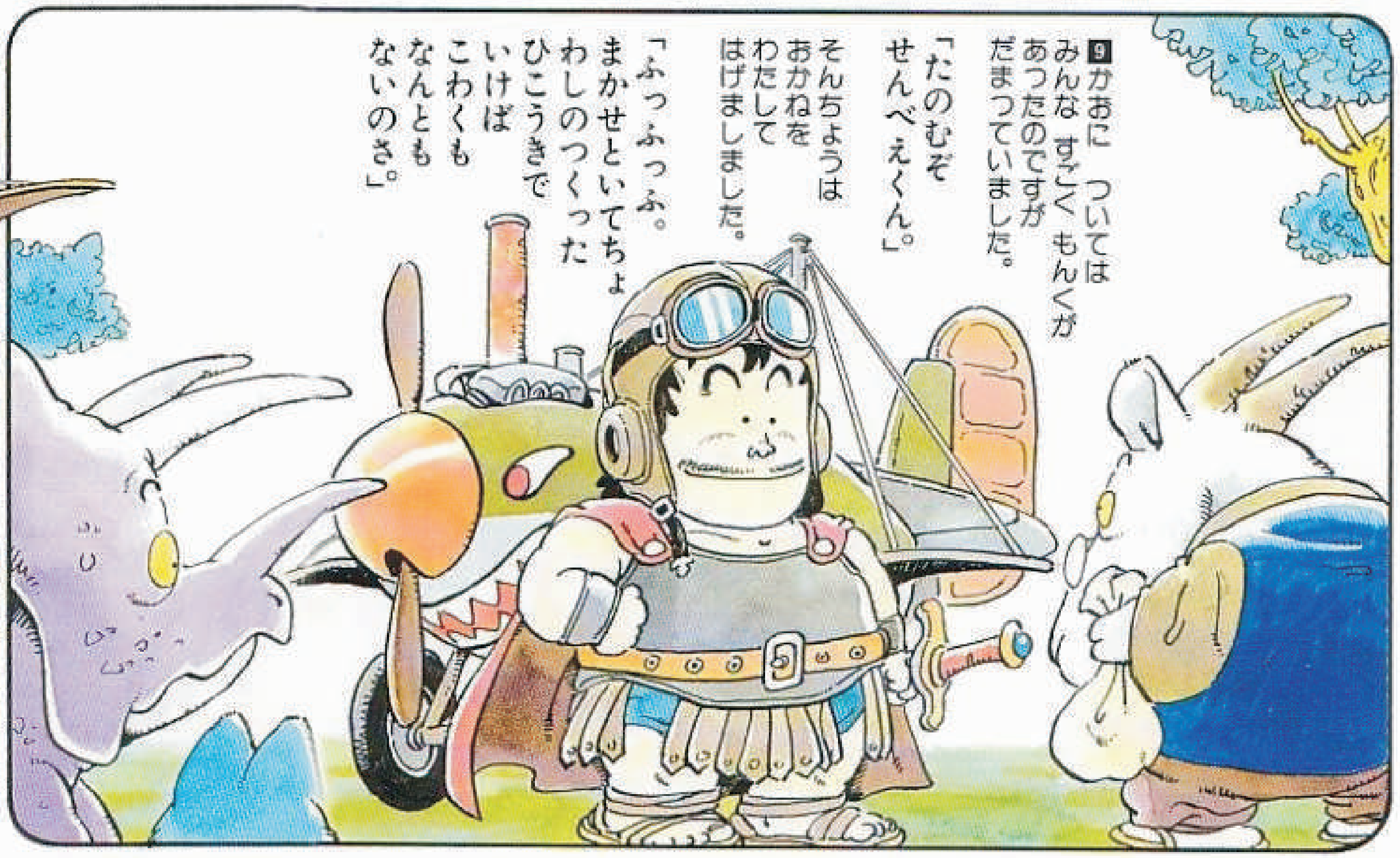


7 そこであかねちゃんが

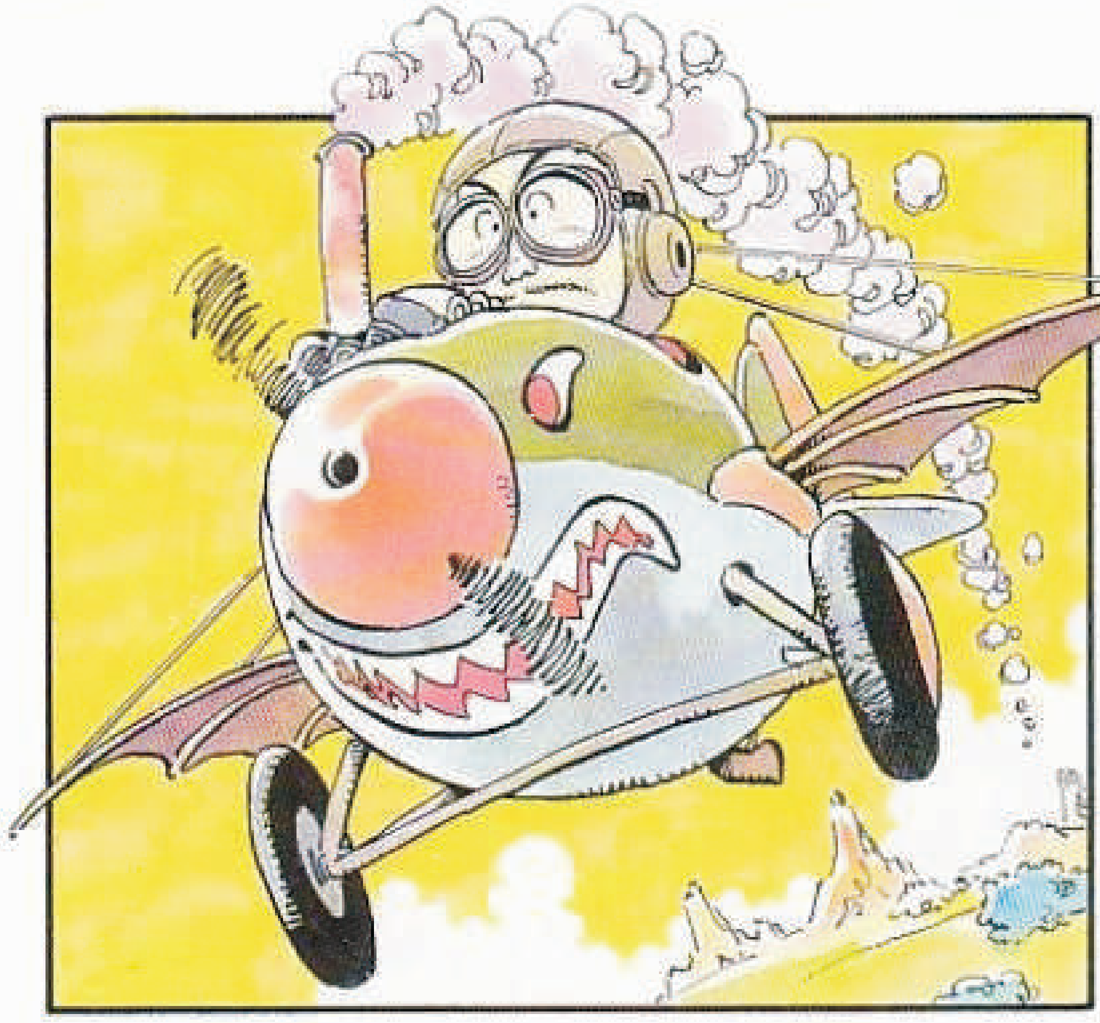
「いちばん　かおの　いい
やつが　いくことに
しようぜ。」と、いうと



8「ええ———っ。
わしが　いくのか
———。」
どあつかましく
こたえたのは
せんべえと　いう
むらびとでした。

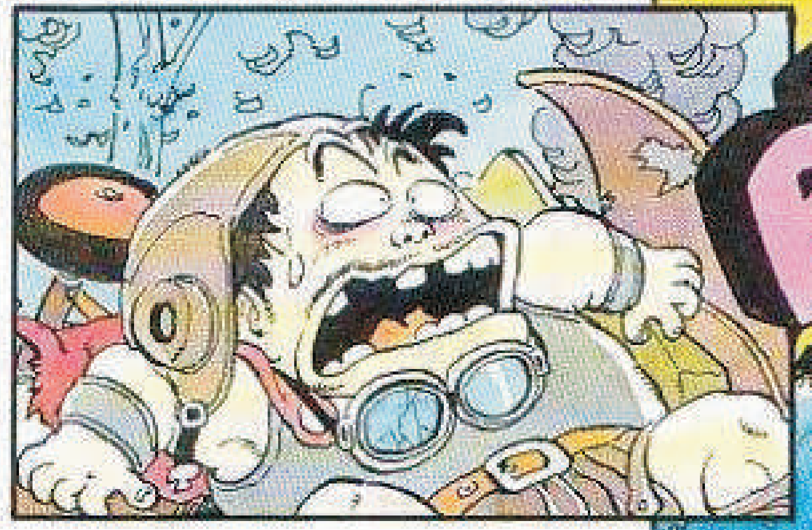


9 かおに　ついては
みんな　すごく　もんくが
あったのですが
だまっていました。
「たのむぞ
せんべえくん。」
そんちょうは
おかねを
わたして
はげましました。
「ふっふっふ。
まかせといてちょ
わしのつくった
ひこうきで
いけば
こわくも
なんとも
ないのさ。」

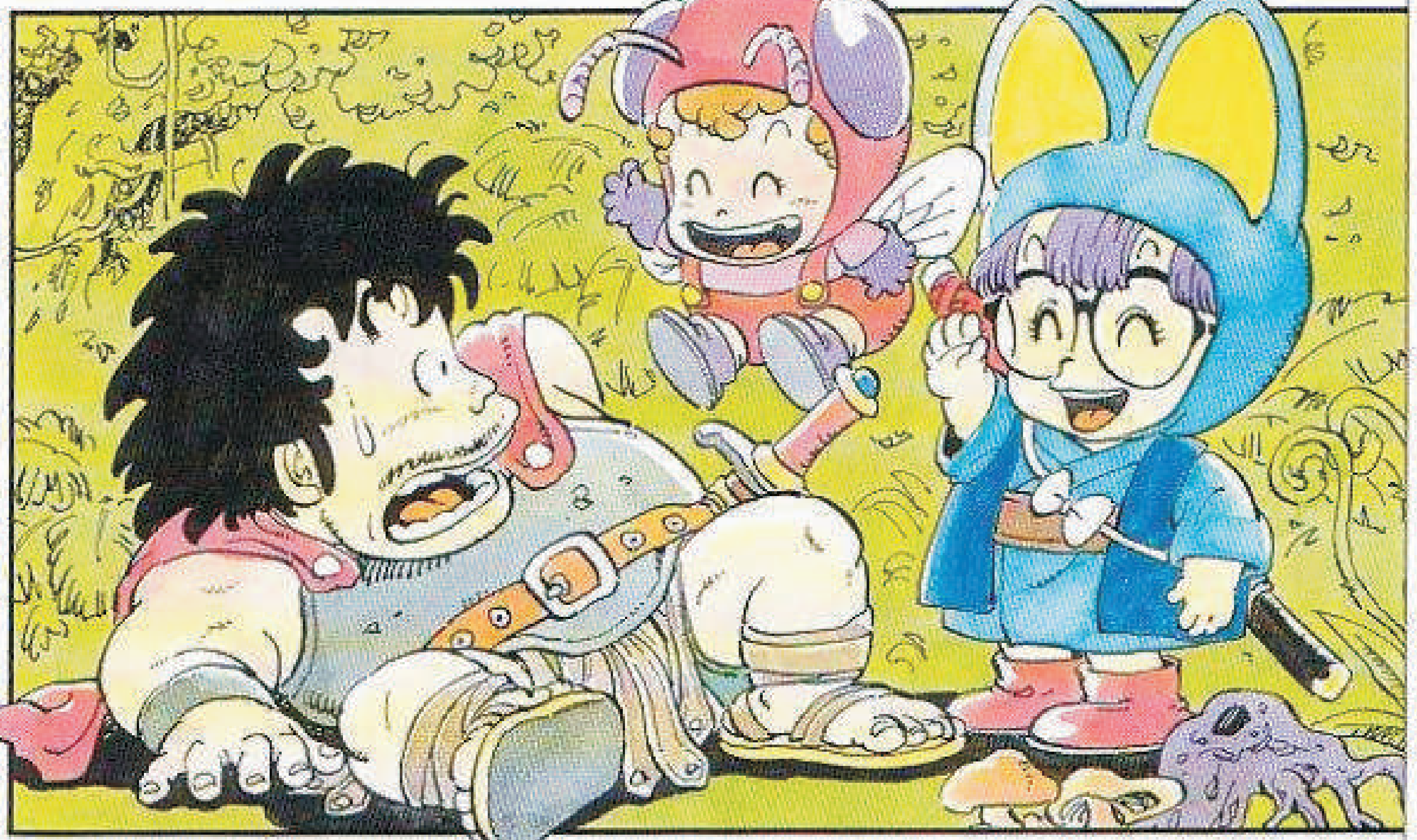


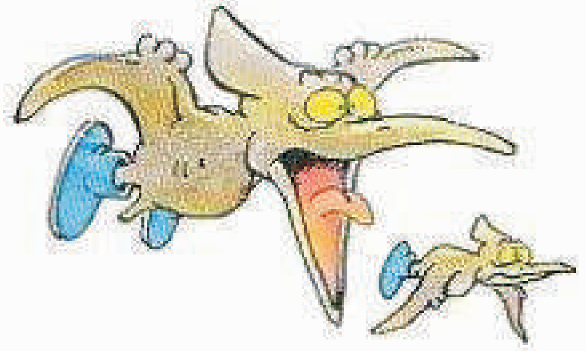
10 ぐおおおお————————ん。
「たのんだぞ——。われわれは　はやく　といれに
はいりたいんだよ———。」むらびとのせいえんを
うけてひこうきはかっこよくとびたちました。

11 ぶすん　ぶすん
ひゅ――――――ん
どか――――――ん。
でも、えんじんの こしょうで
すぐに　ひこうきは　おちて
しまいました。「いでででででで。」





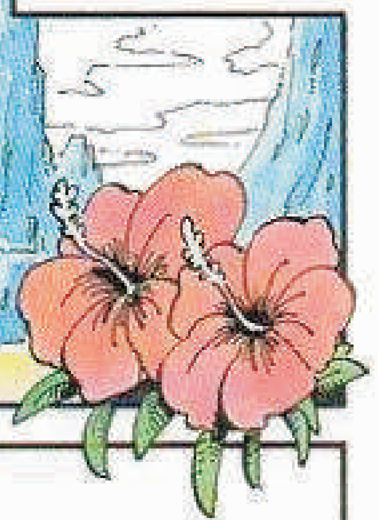




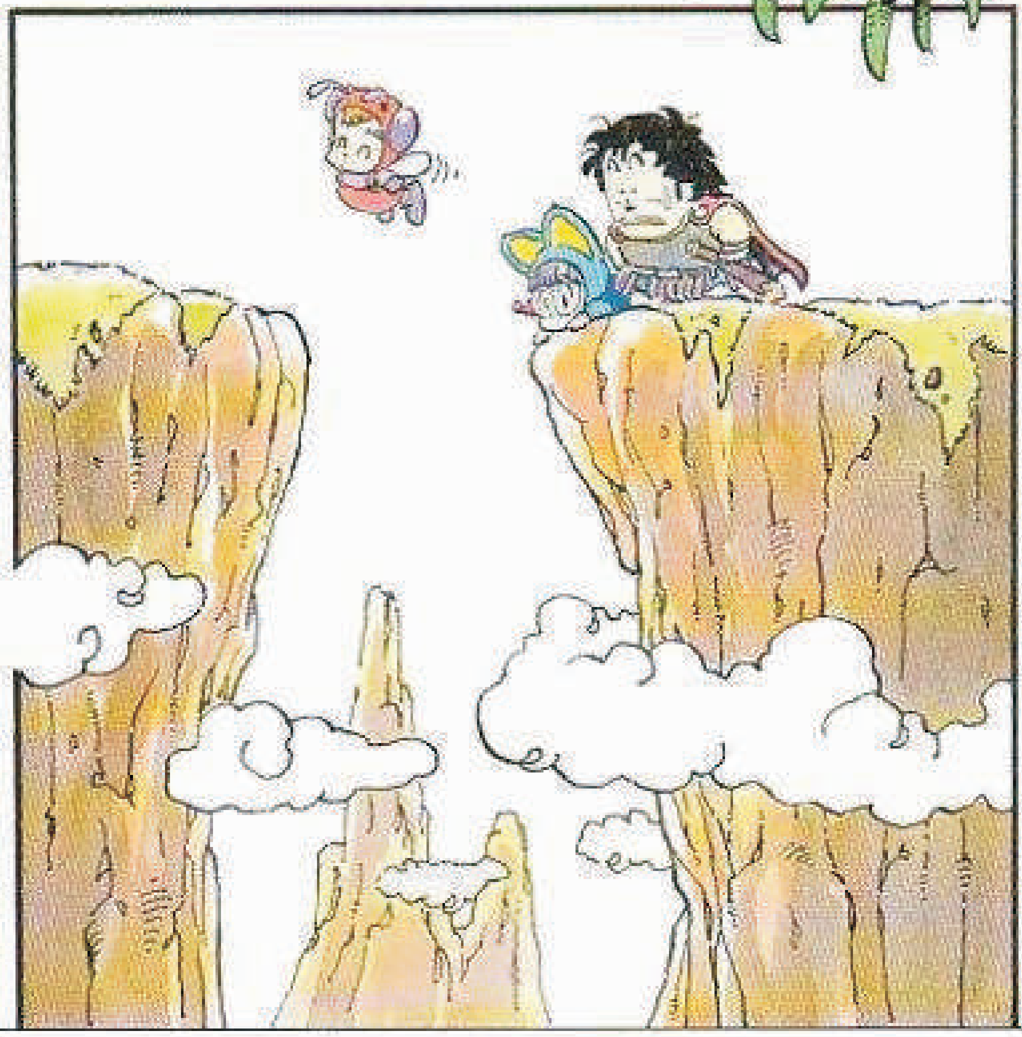
12「んちゃ。」
どこからともなく
ふたりの　こどもが
あらわれました。
「あっ。なんだ
おまえたちは。」
「あたしたちは
よいこの
みかたの
あられと
がっちゃんだよ。
あんた よいこ?」
「よいこでーす。」

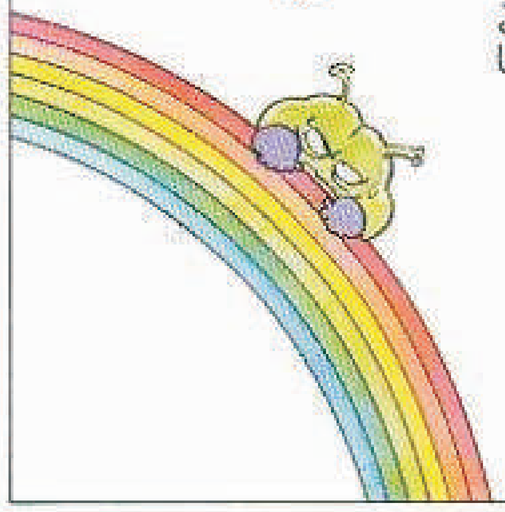
13「うほほ――い。じゃあ　みかただ。」
「どうも　ありがとう。」
と、いうわけで　いっしょに
すうぱーまーけっとへ　いってもらう
ことになりました。



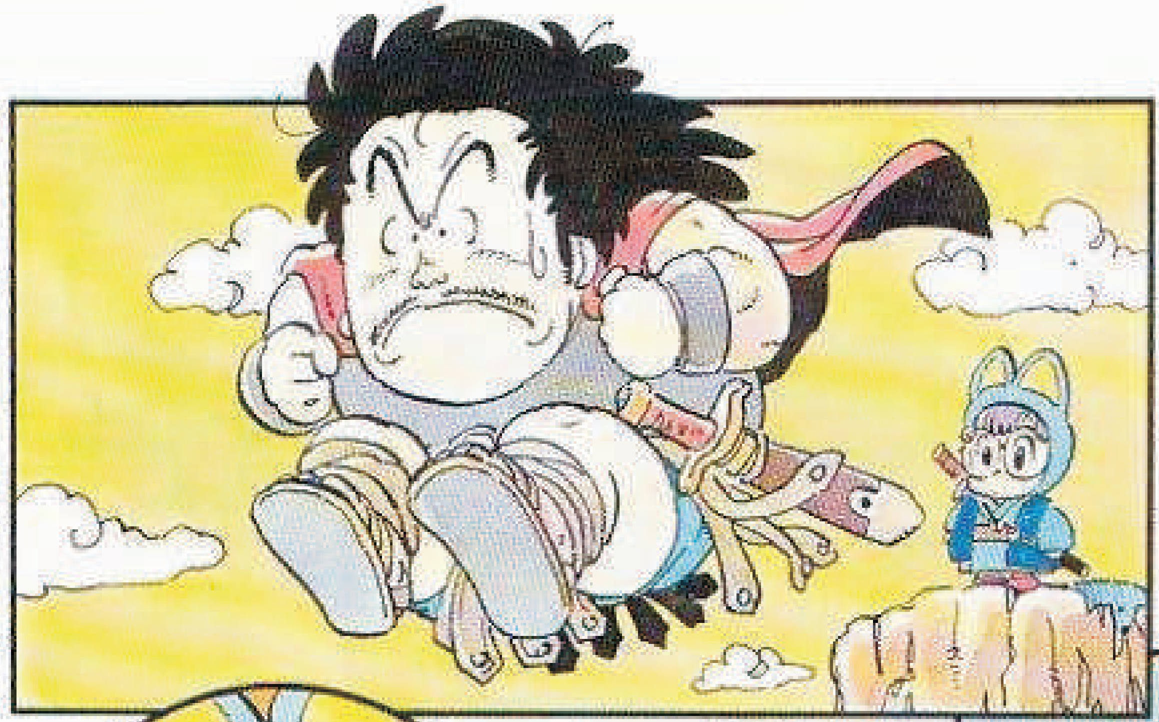


14 しばらく　ゆくと　ものすごい
がけが　ありました。
「うわ――、たかい。」
「ほよ――、たかい。」
でも、がっちゃんという こは
とべるから
へいきです。

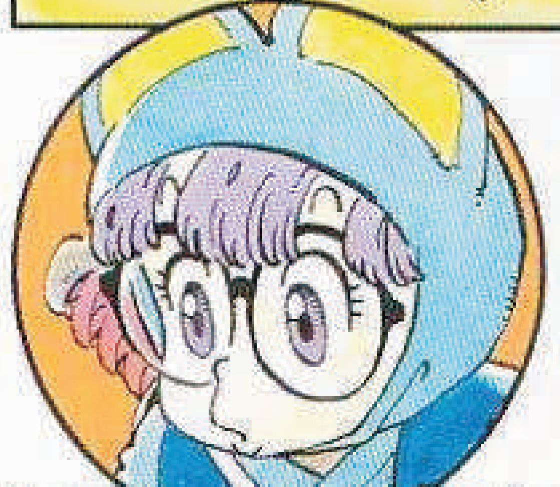


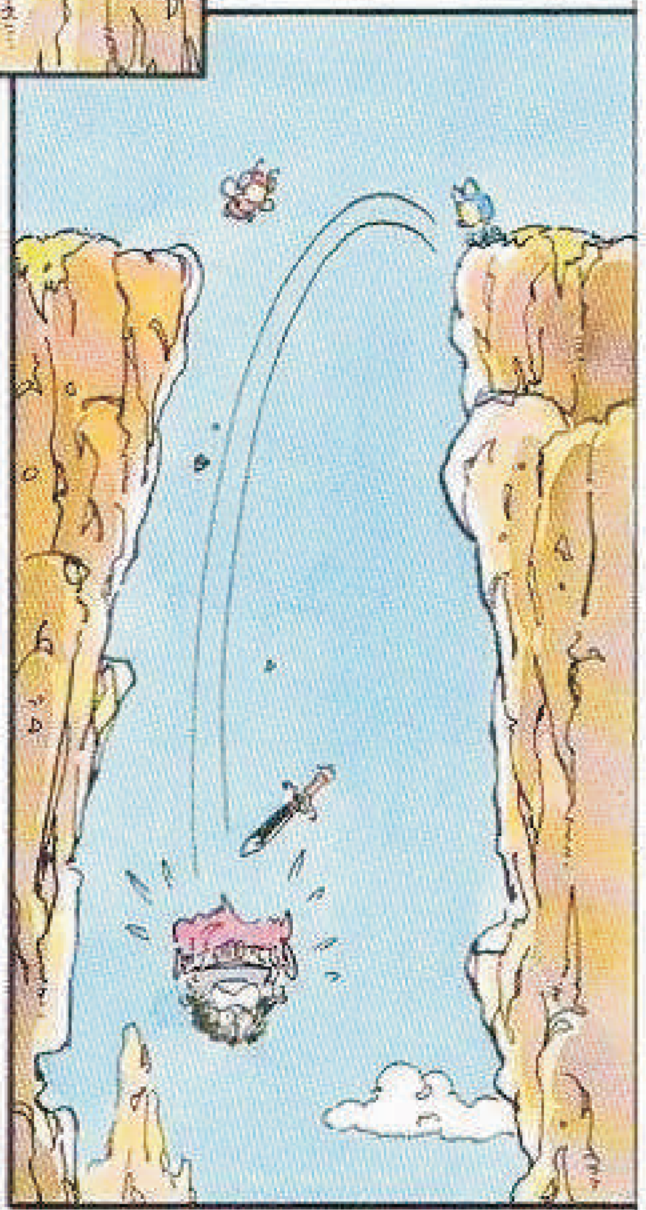


15「よし、わしが じゃんぷの
おてほんを みせてあげる
から おなじょうに
とぶんだ。
それ、いち、にの、さんっ。」



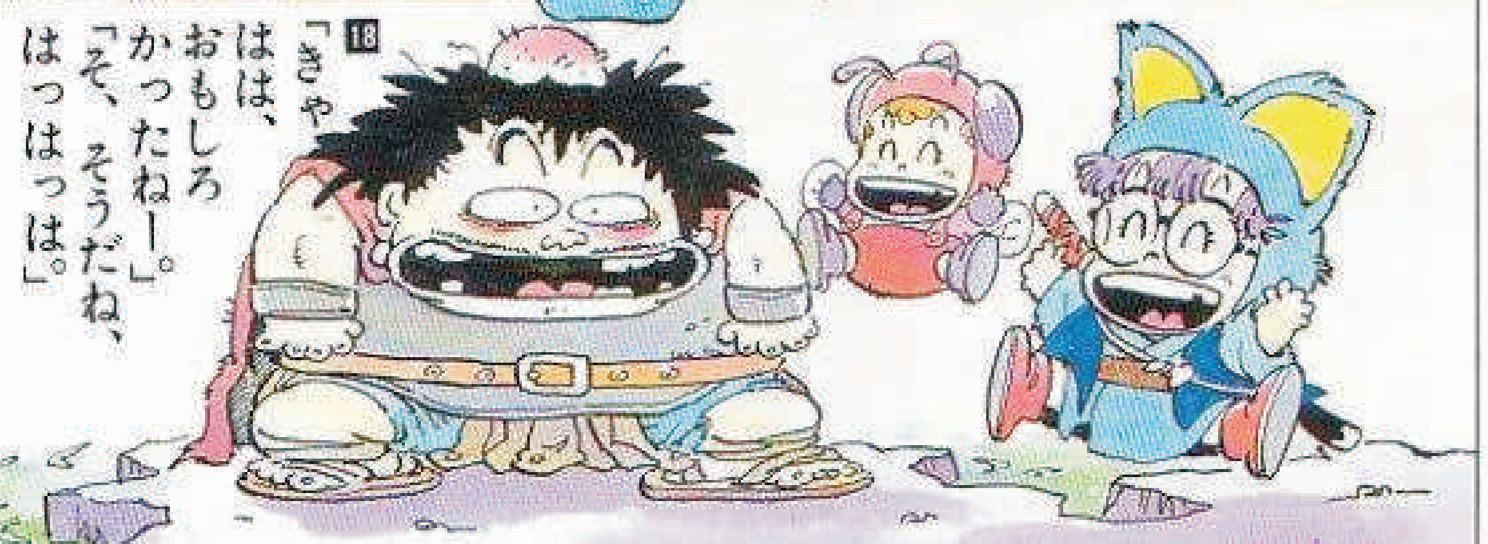
16「うわあああ――。」
せんべえは
まっさかさまに
ぶちおちてしまい
ました。
「ほよー、
ああするのか。」

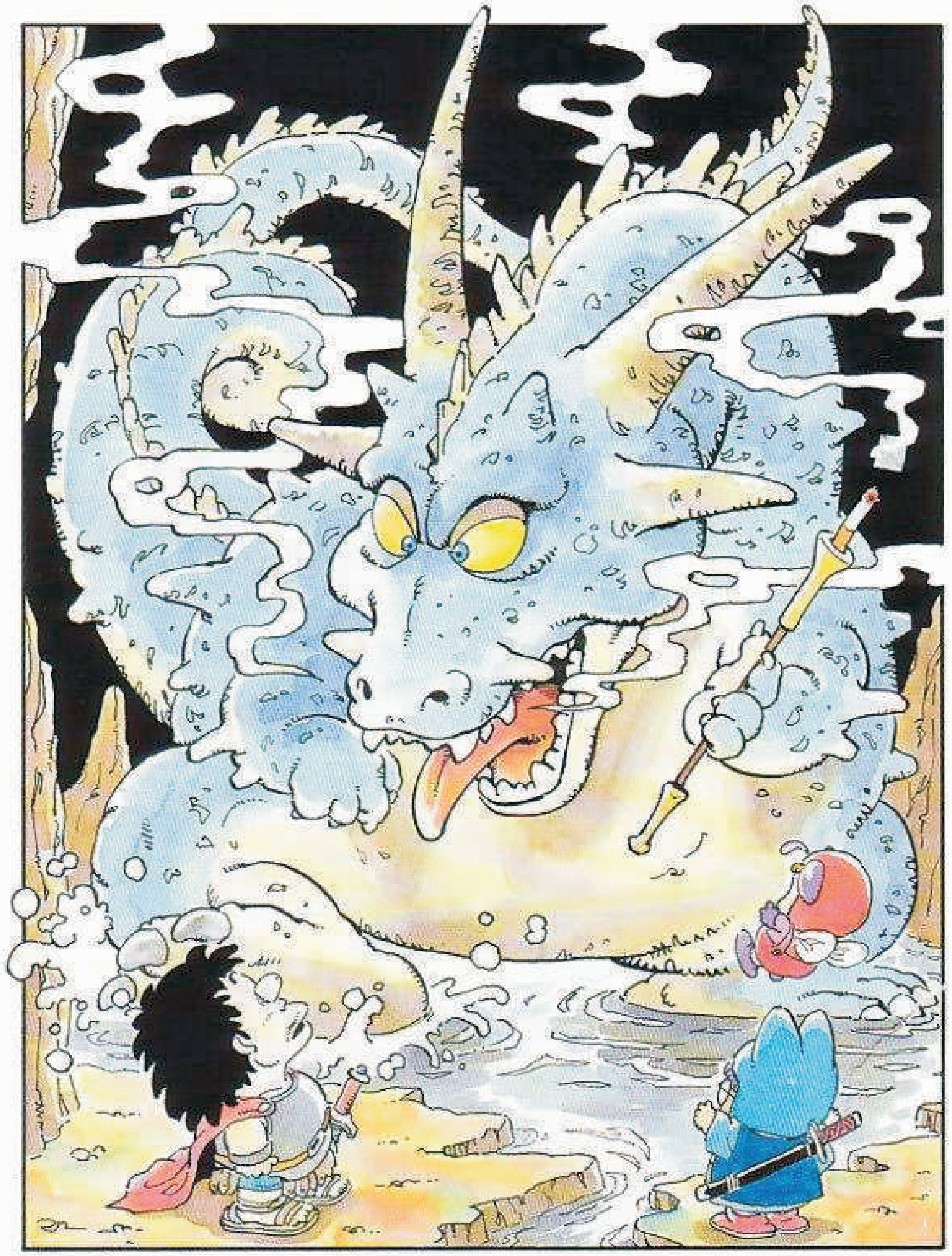




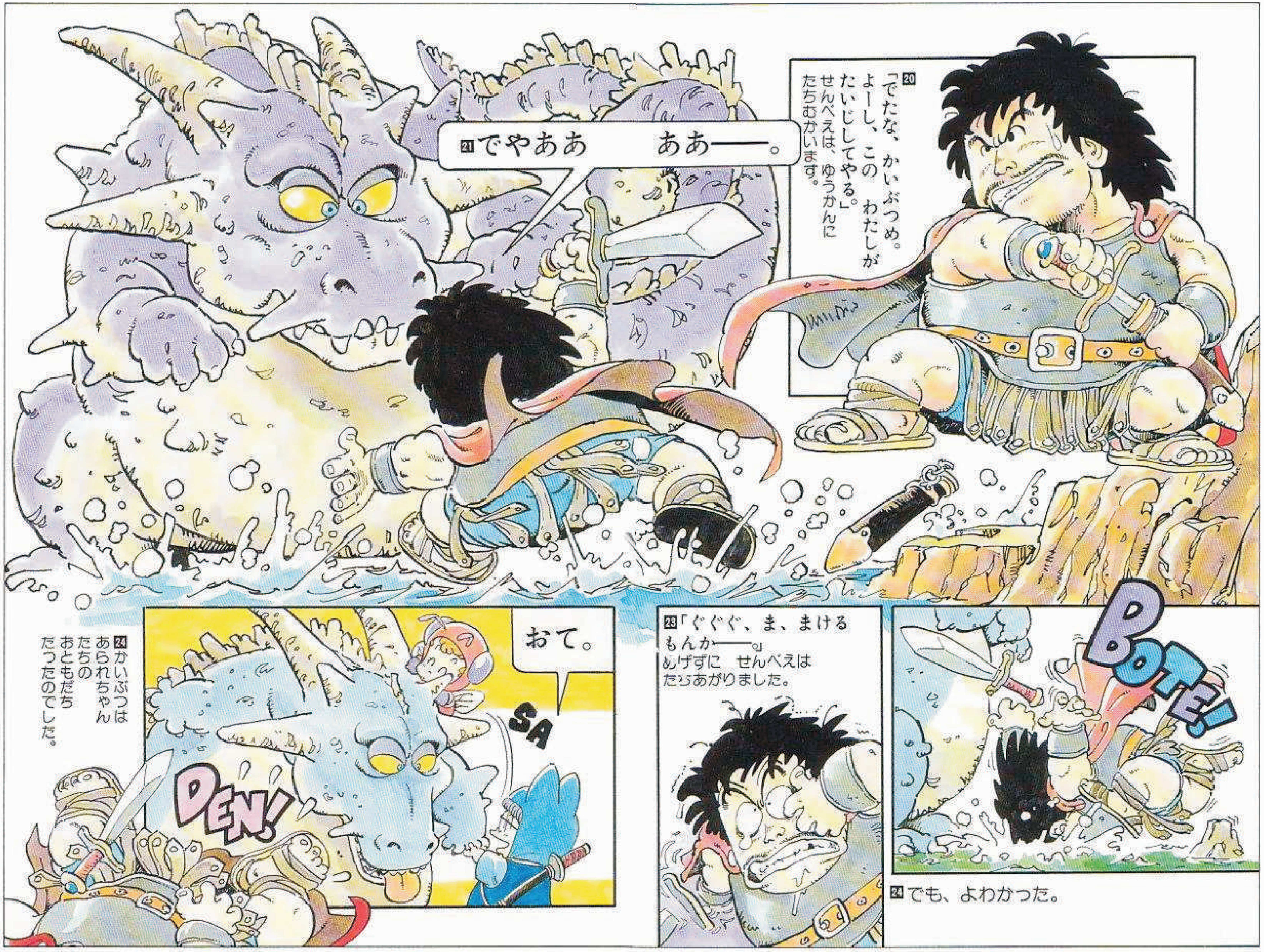


18「きゃはは、
おもしろ
かったねー。」
「そ、そうだね、
はっはっは。」
みんな おおわらい。
しかし そのときです。

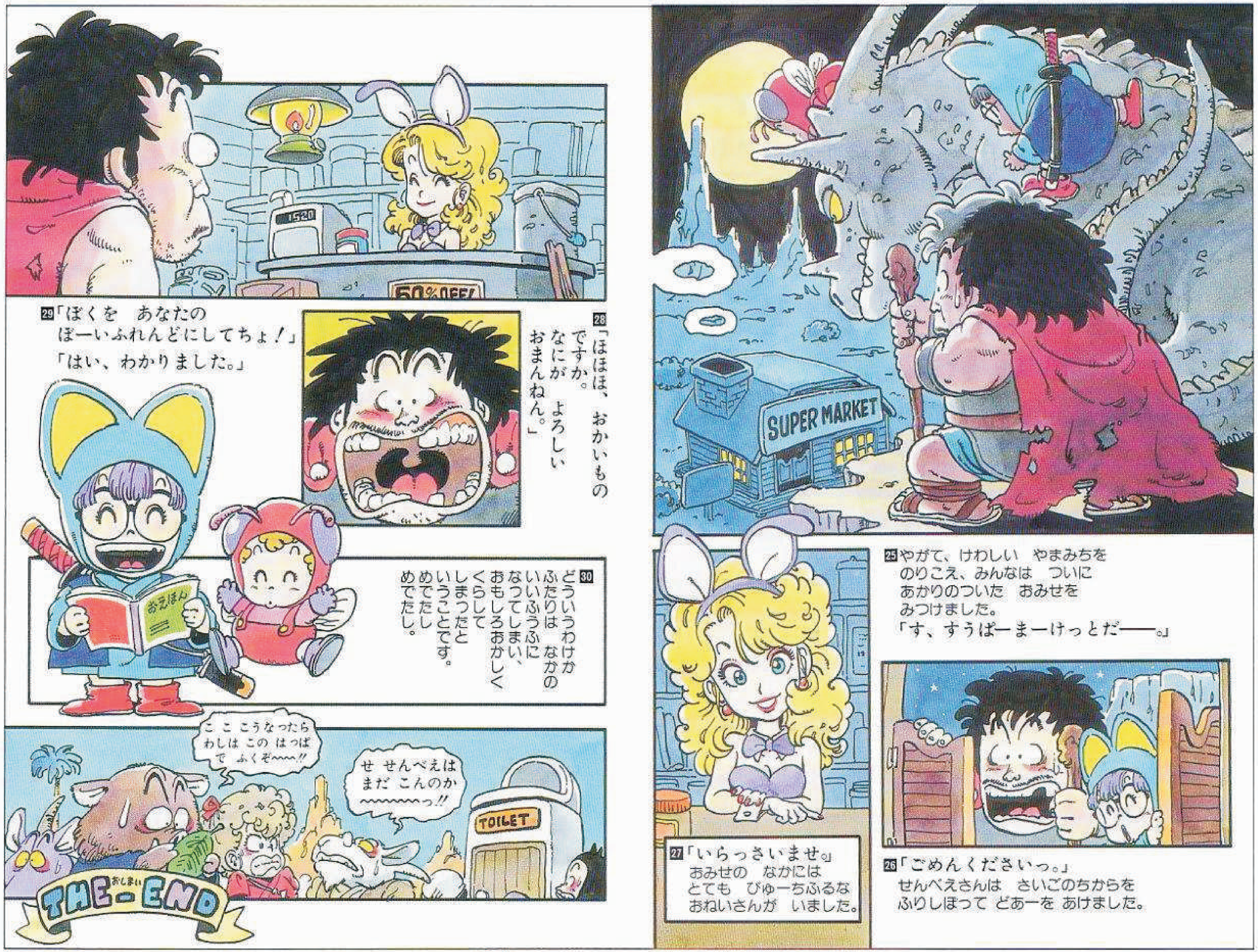




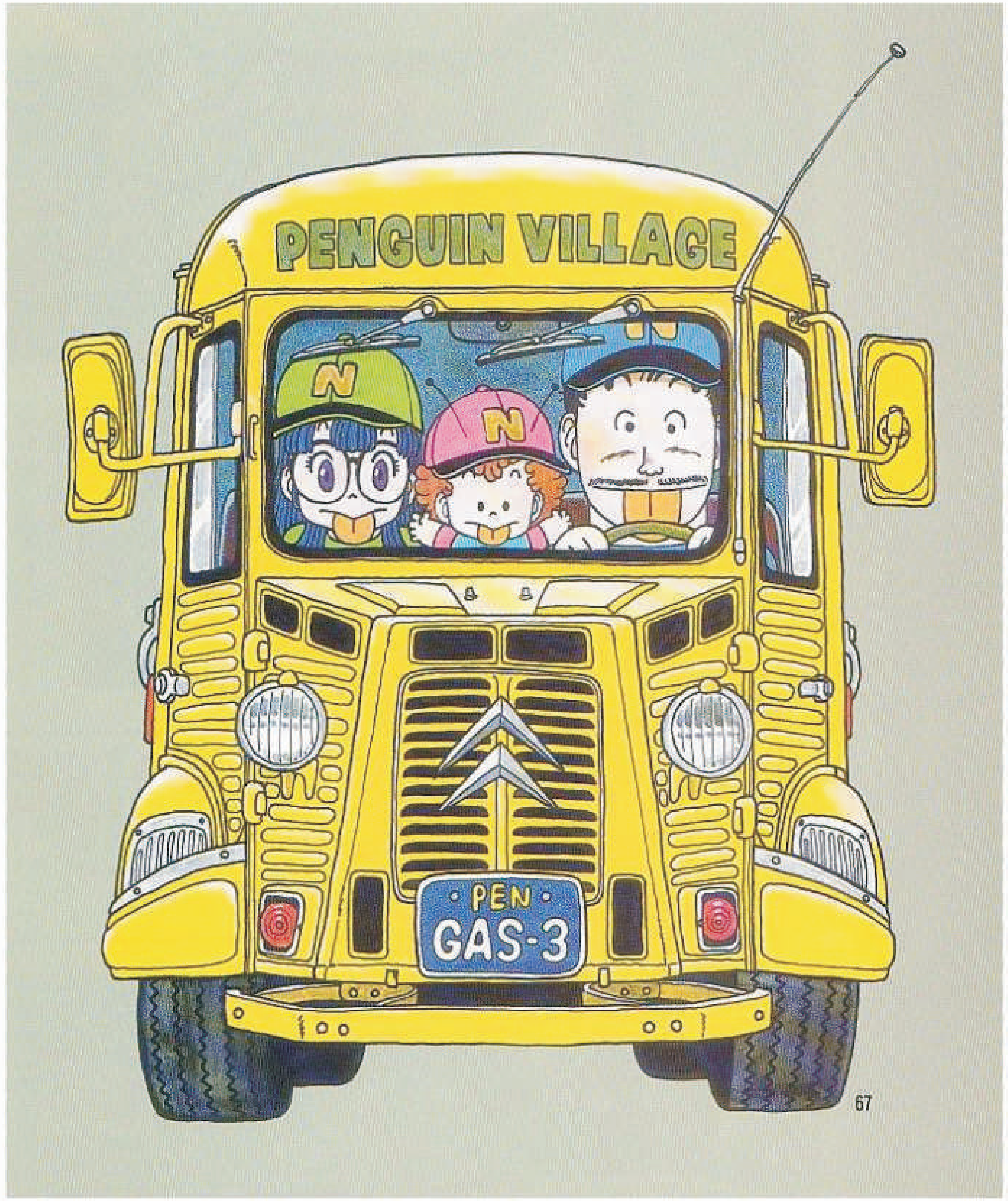
19「ぎゃおおおお――――――――う。」
ものすごい さけびごえがして、あの おそろしい
かいぶつが、あらわれました。ここは かいぶつの
おたく だったのです。
「うわわ――――――。びっくり。」



20「でたな、かいぶつめ。よーし、この わたしが たいじしてやる。」せんべえは、ゆうかんに たちむかいます。
21 でやああ ああ——。
BOTE!
22 でも、よわかった。
23「ぐぐぐ、ま、まける もんか——。」めげずに せんべえは たちあがりました。
おて。
SA
DEN!
24 かいぶつは あられちゃん たちの おともだち だったのでした。



66 Dr. SLUMP 第78話 28.5×20.8cm



67

67 Dr. SLUMP　第24話　扉用イラスト　25.9×19.8cm

IV
THE HEROES

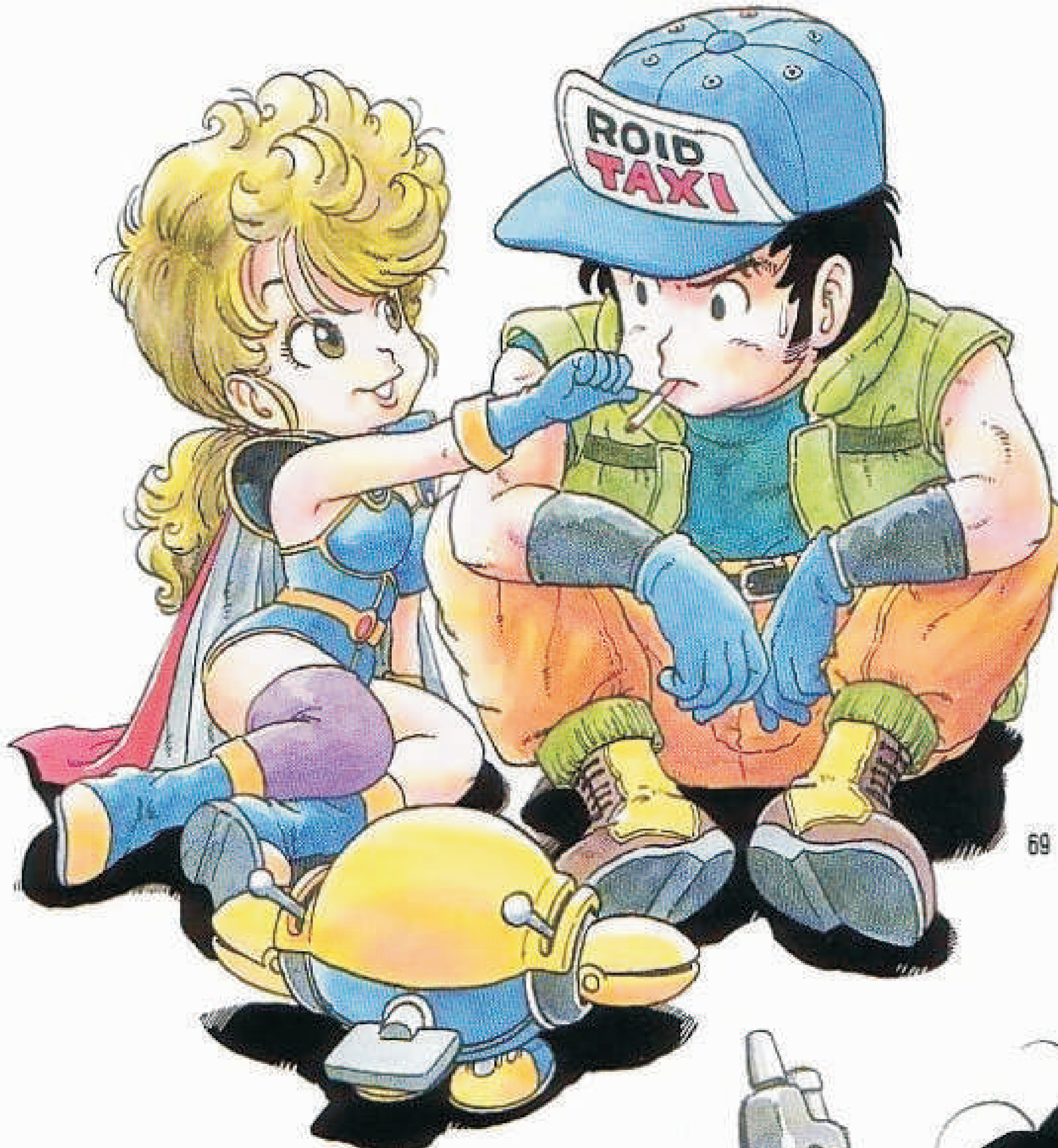
ポラ&ロイド〜ドラクエまで

鳥山明世界はDRAGON BALL, Dr. SLUMP以外にも
数多く存在している。読み切りの作品の登場人物も
すべて"鳥山キャラ"としての骨子が通っており、
ファンの人気も高い。　そんな中から短編の扉イラストと
DRAGON QUESTのパッケージ、また
鳥山明保存会用のポスターなどを紹介しよう！



68

68 鳥山明◯作劇場　第1巻
カバーイラスト　19.1×14.4cm



69



71



70

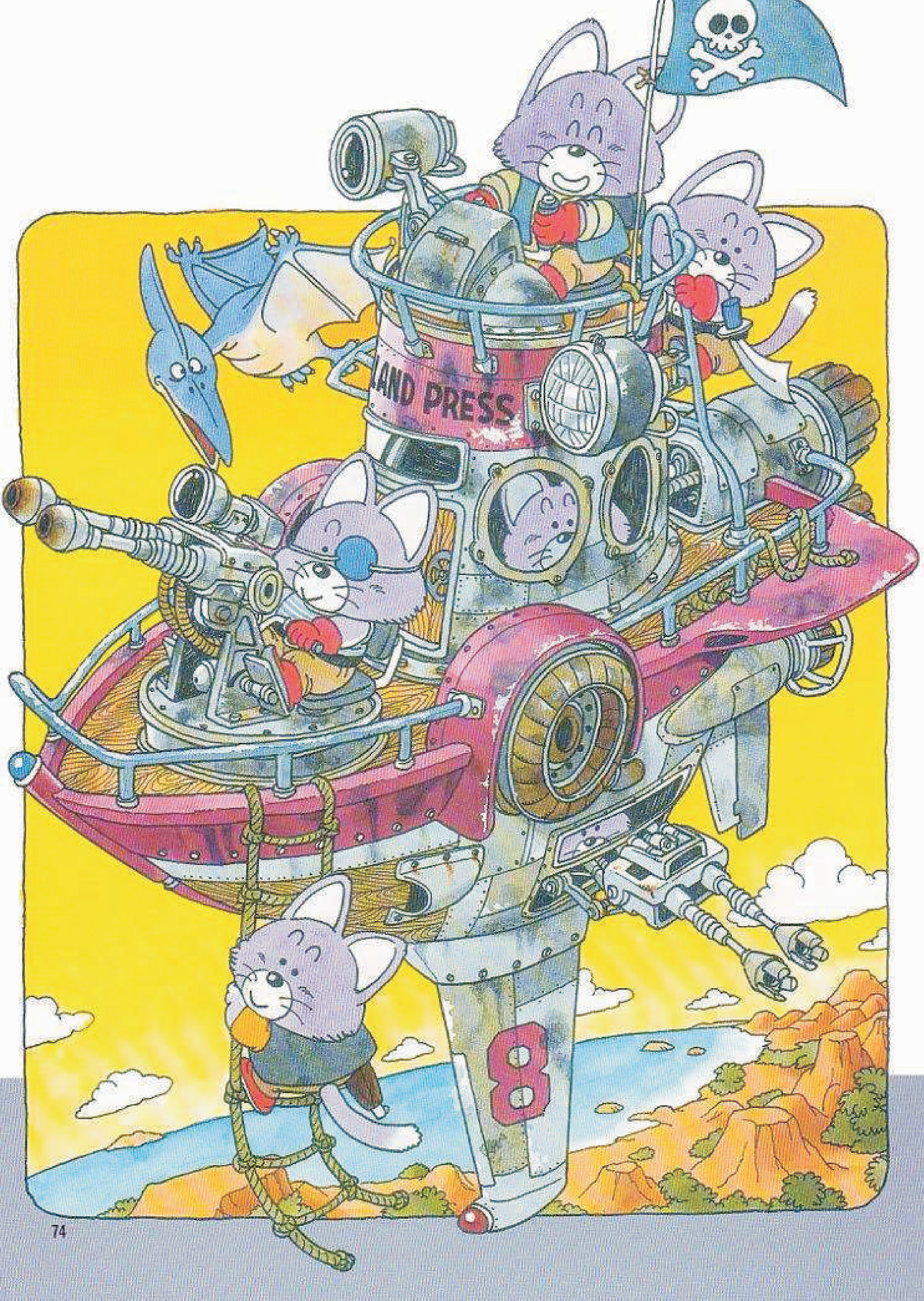


72

69 ポラ＆ロイド　扉用イラスト　20.3×18.1cm
70 週刊少年ジャンプ　1986年　第49号表紙 Mr. 賀イラスト　24.2×18.3cm
71 鳥山明保存会　入会案内書扉用カット　14.8×12.6cm
72 CHOBIT　第2話　扉用イラスト　34.0×20.9cm



73

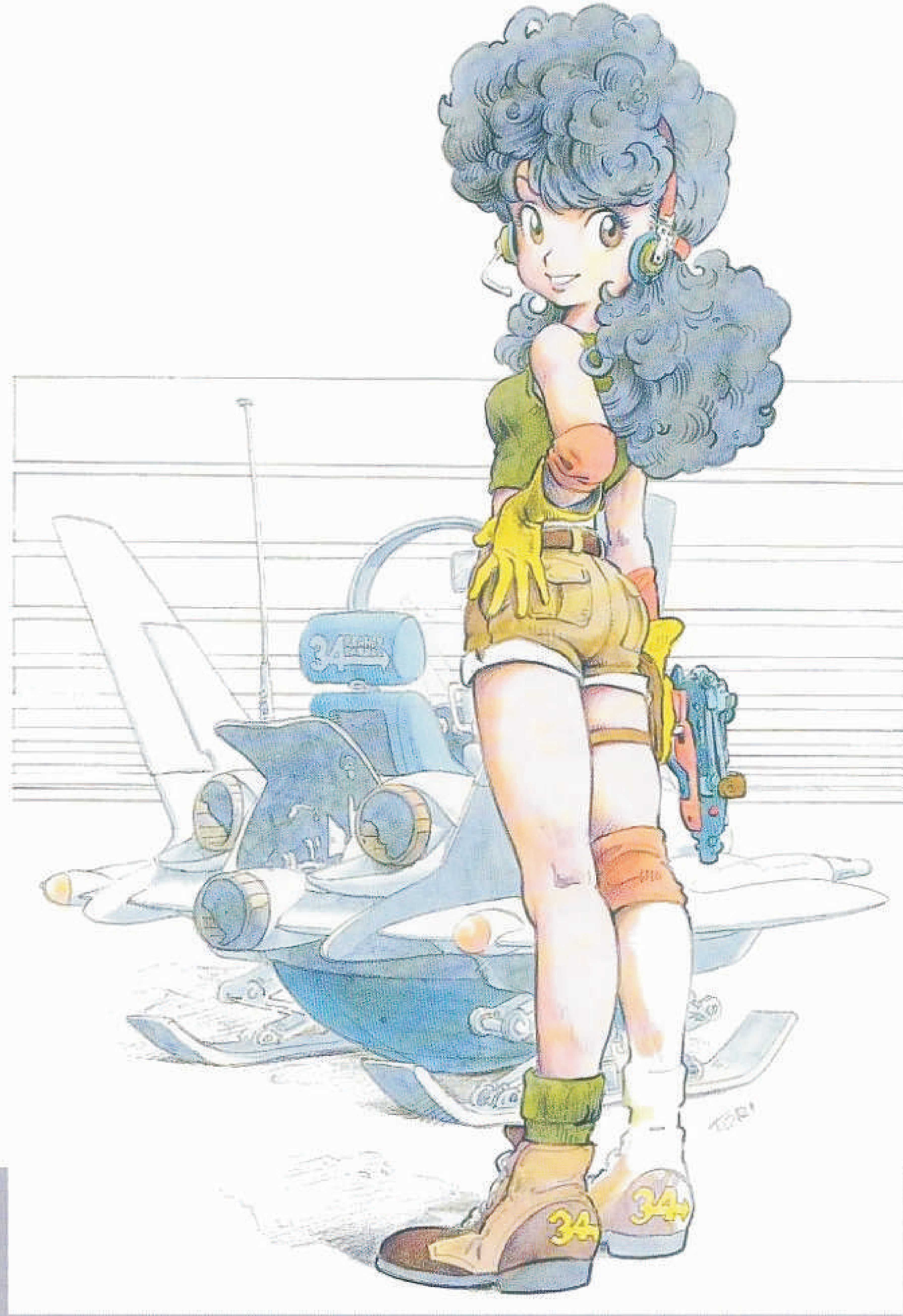


74

73 空丸くん日本晴れ 扉用イラスト 30.5×21.2cm
74 鳥山明保存会 1983年ファン大会用ポスター 38.1×27.0cm

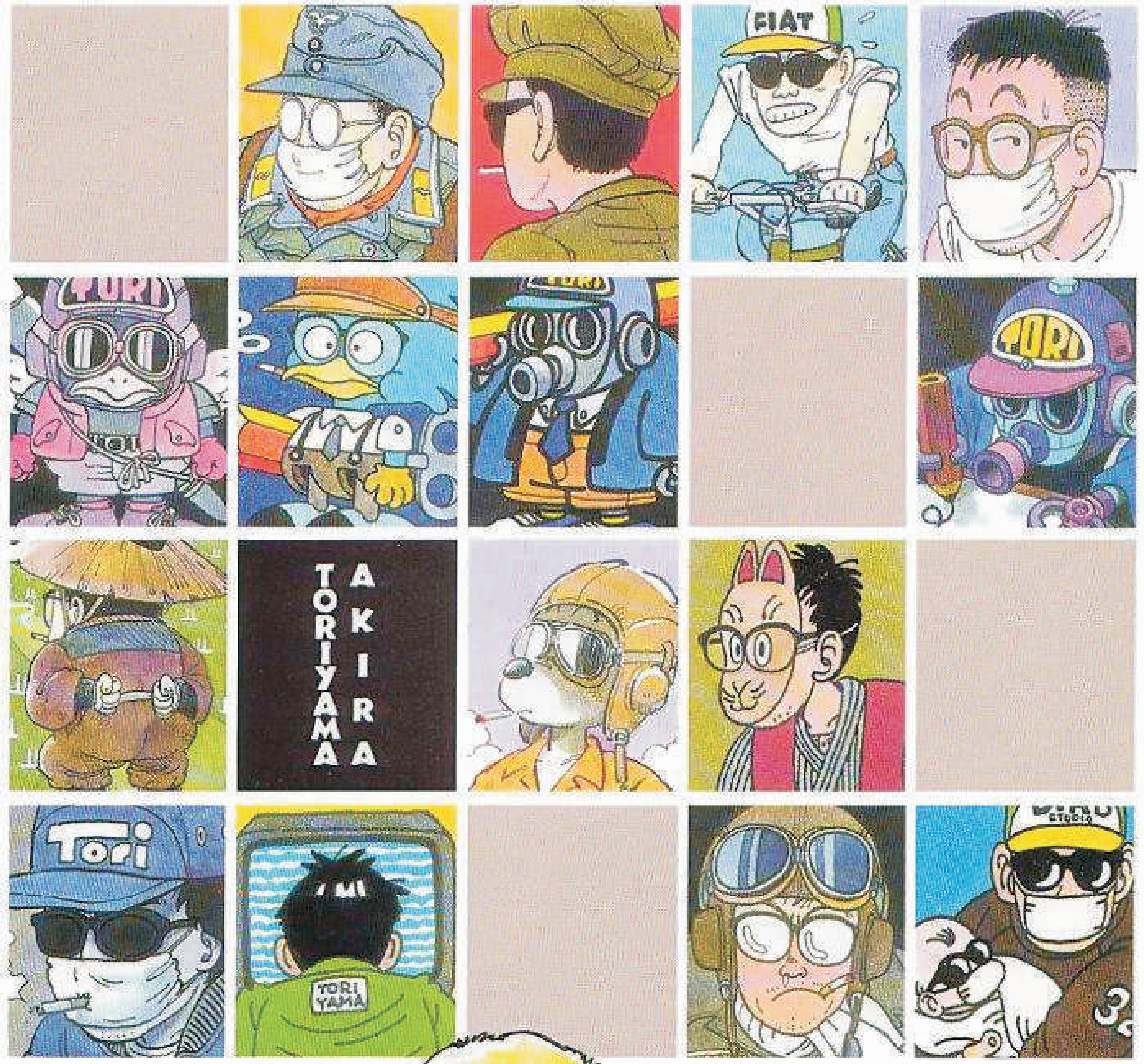


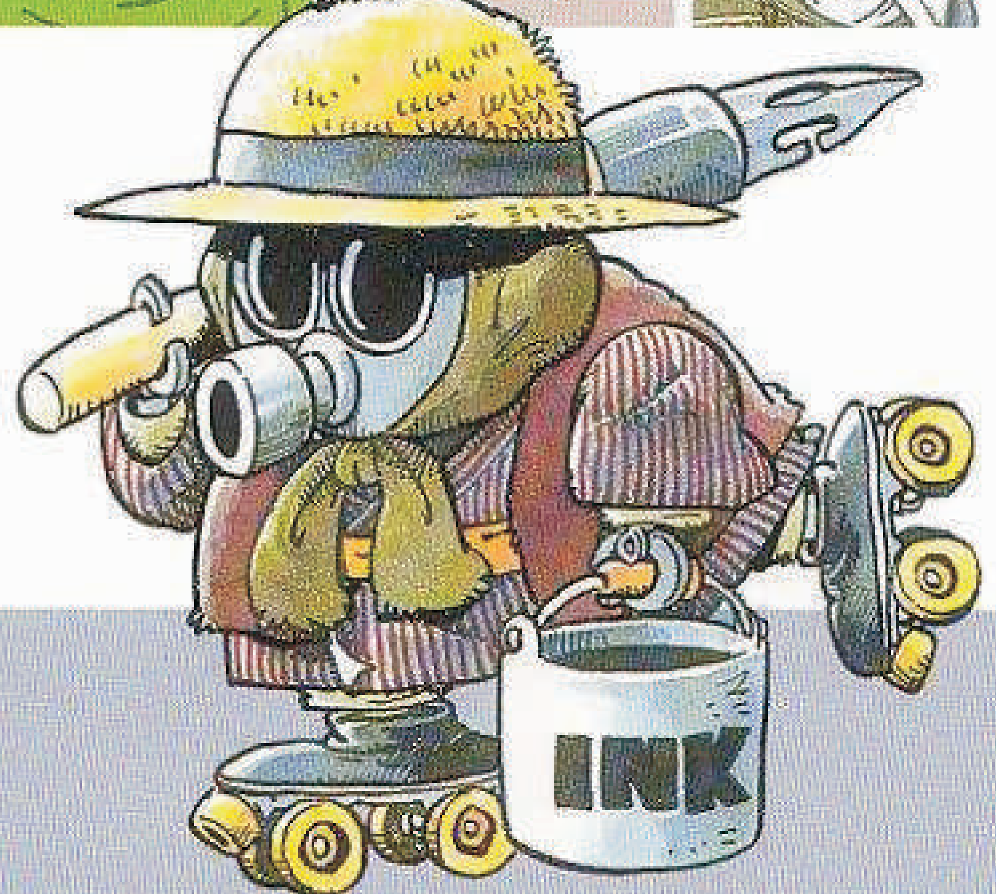
76



75

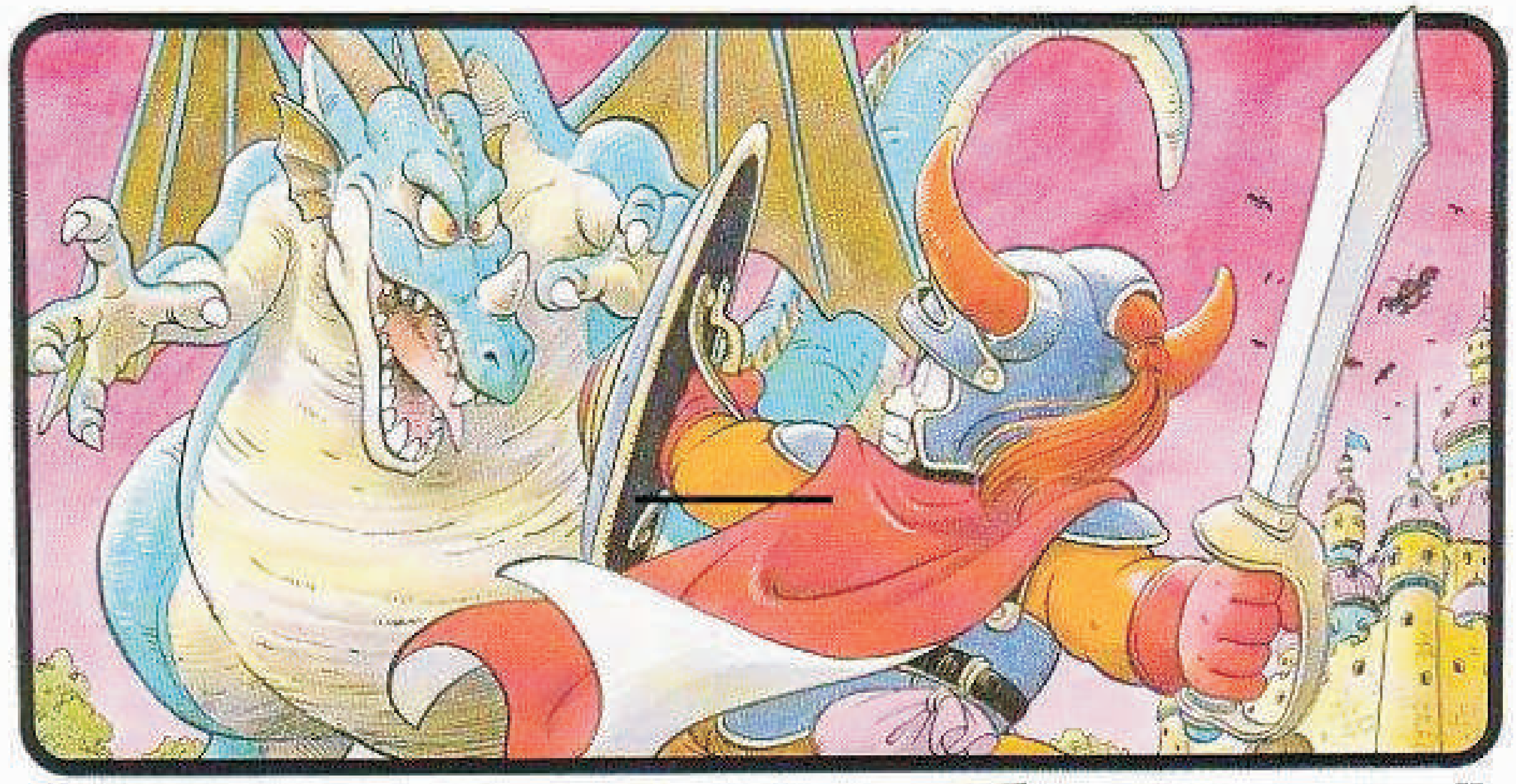
75 フレッシュジャンプ　1982年　第2号　はさみ込みポスター用イラスト　38.1×27.0cm
76 フレッシュジャンプ　1982年　第2号　はさみ込みポスター用イラスト　38.1×27.0cm





鳥山明表情集

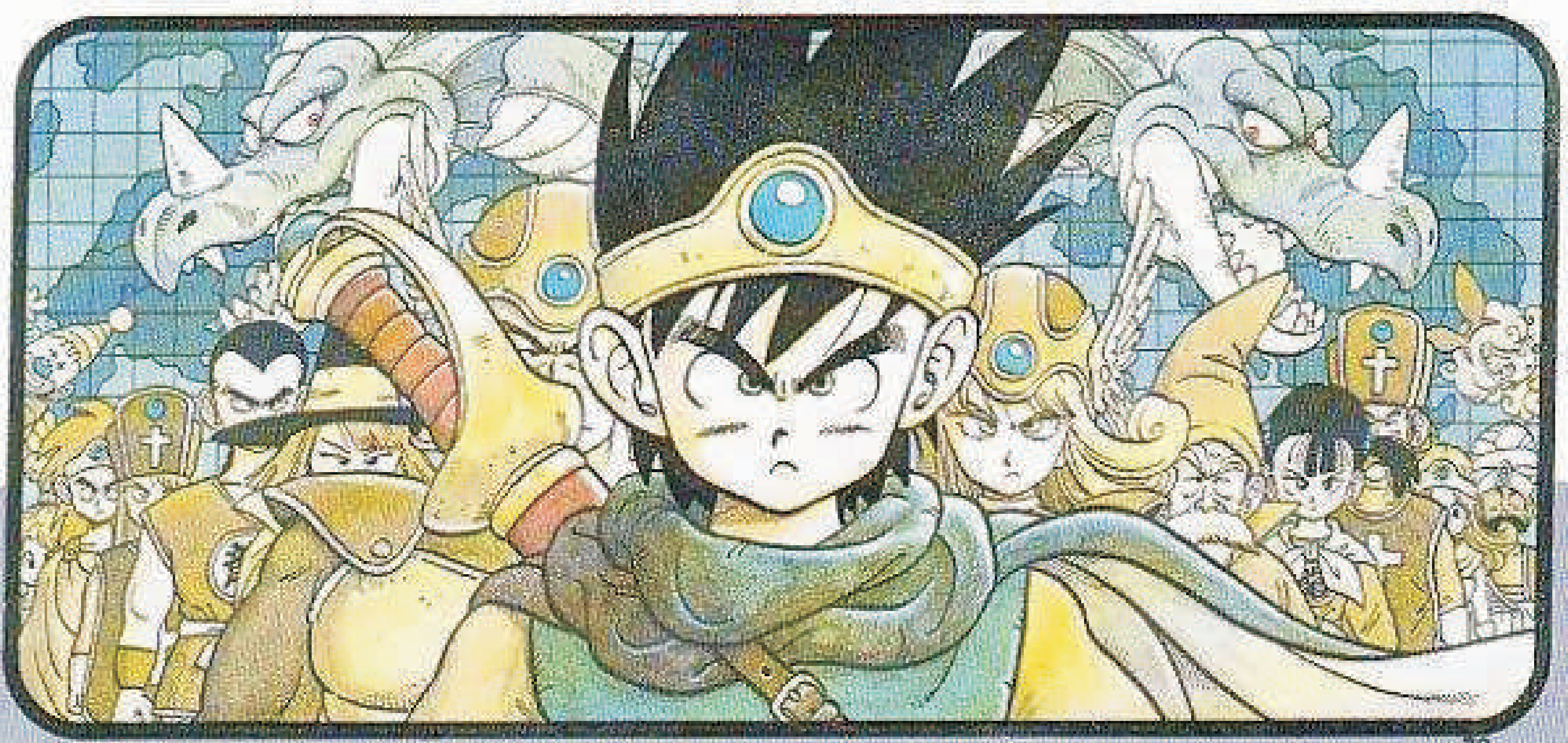
鳥山明は作者でありながら、かなり個性的（？）なキャラクターとして作品に登場する。ギャグマンガである Dr. SLUMP においては準レギュラーであったと言っても過言ではないだろう。なお鳥山明の過去を題材にした「あのときのわし」は名作といわれている。



77

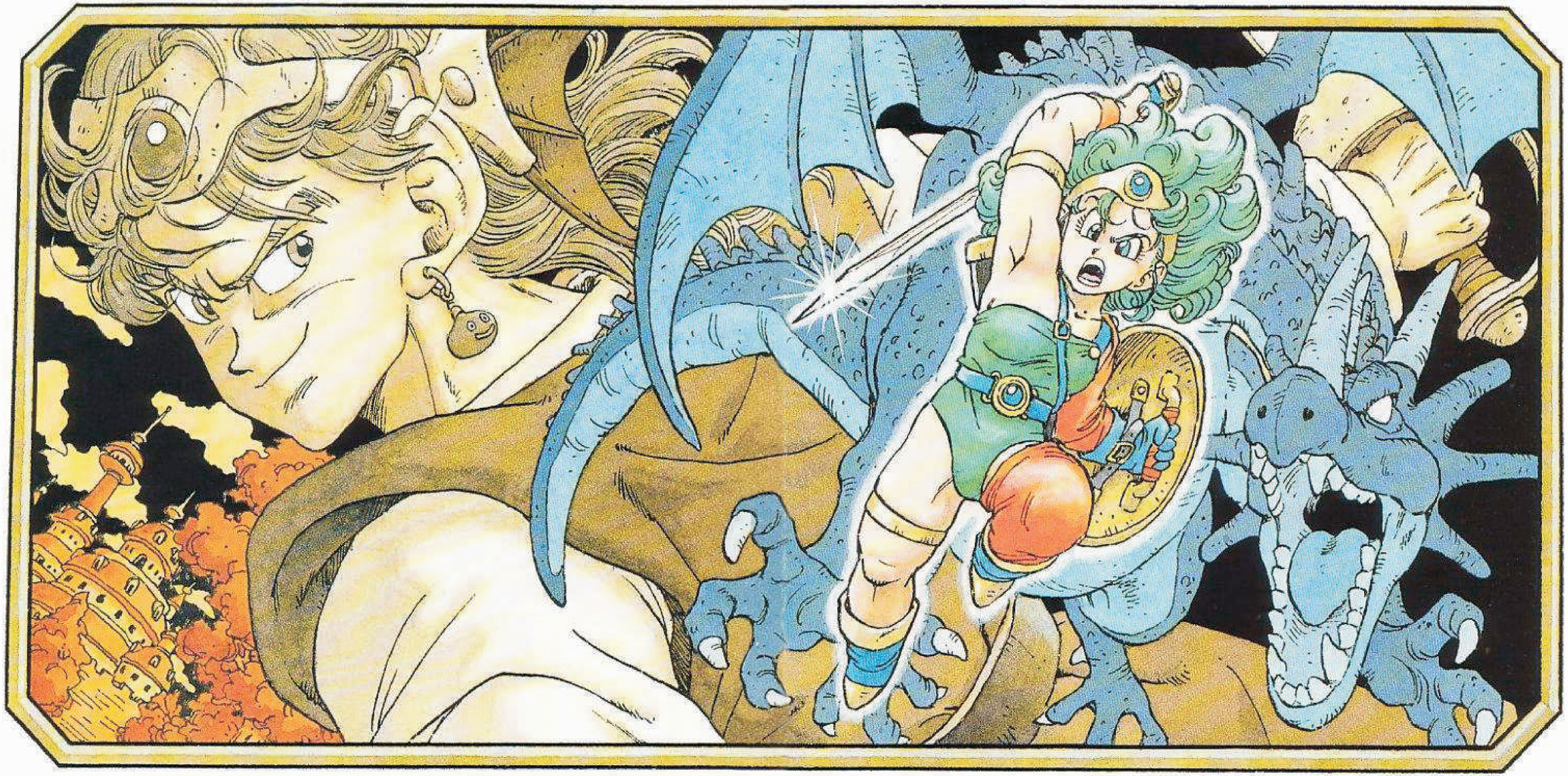


78



79

77 DRAGON QUEST Ⅰ　パッケージイラスト　10.1×19.9㎝
78 DRAGON QUEST Ⅱ　パッケージイラスト　11.3×19.9㎝
79 DRAGON QUEST Ⅲ　パッケージイラスト　10.6×22.7㎝

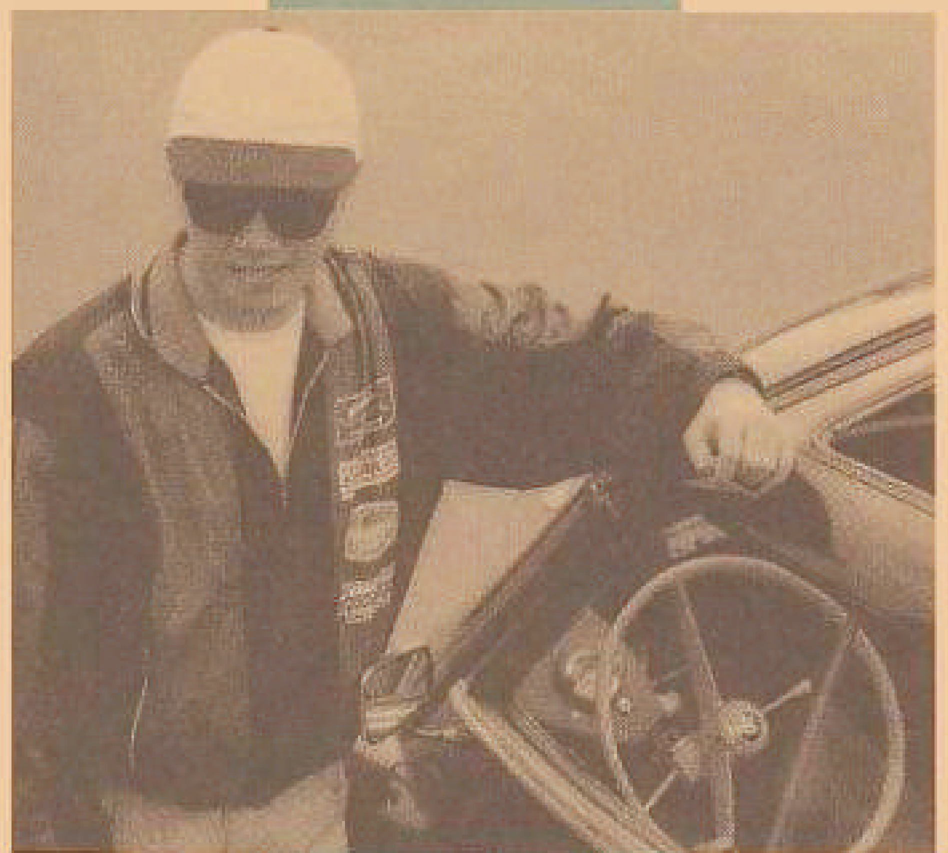


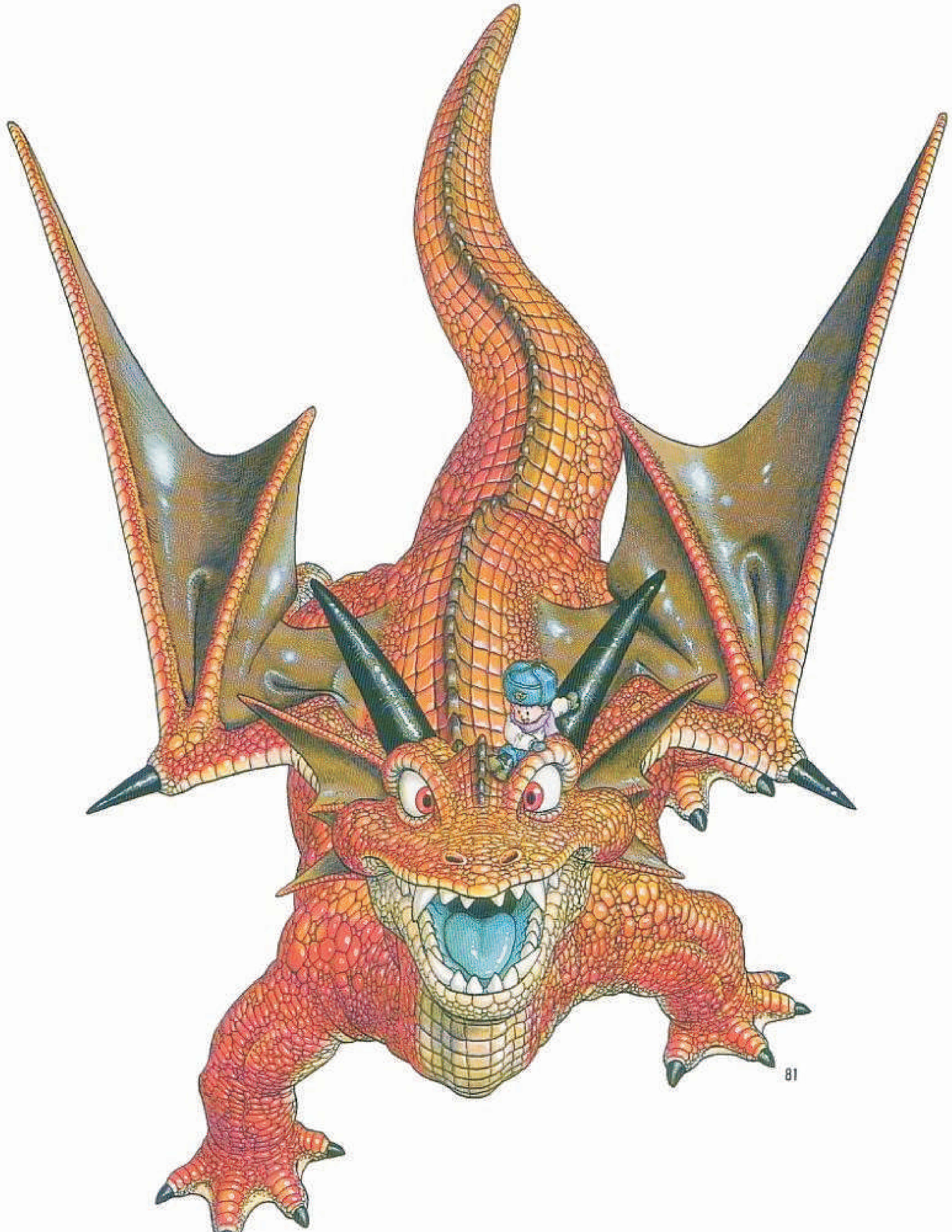
80

80 DRAGON QUEST Ⅳ　パッケージイラスト　10.5×21.7cm

V

AKIRA TORIYAMA





81

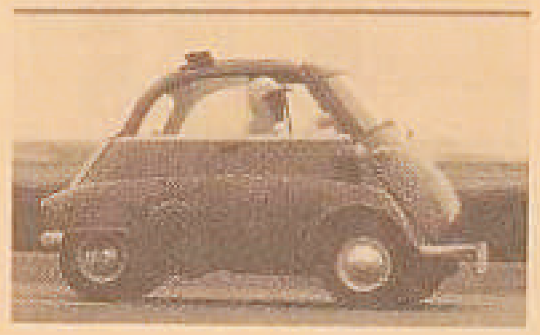
81 描きおろし作品 35.8×25.7cm

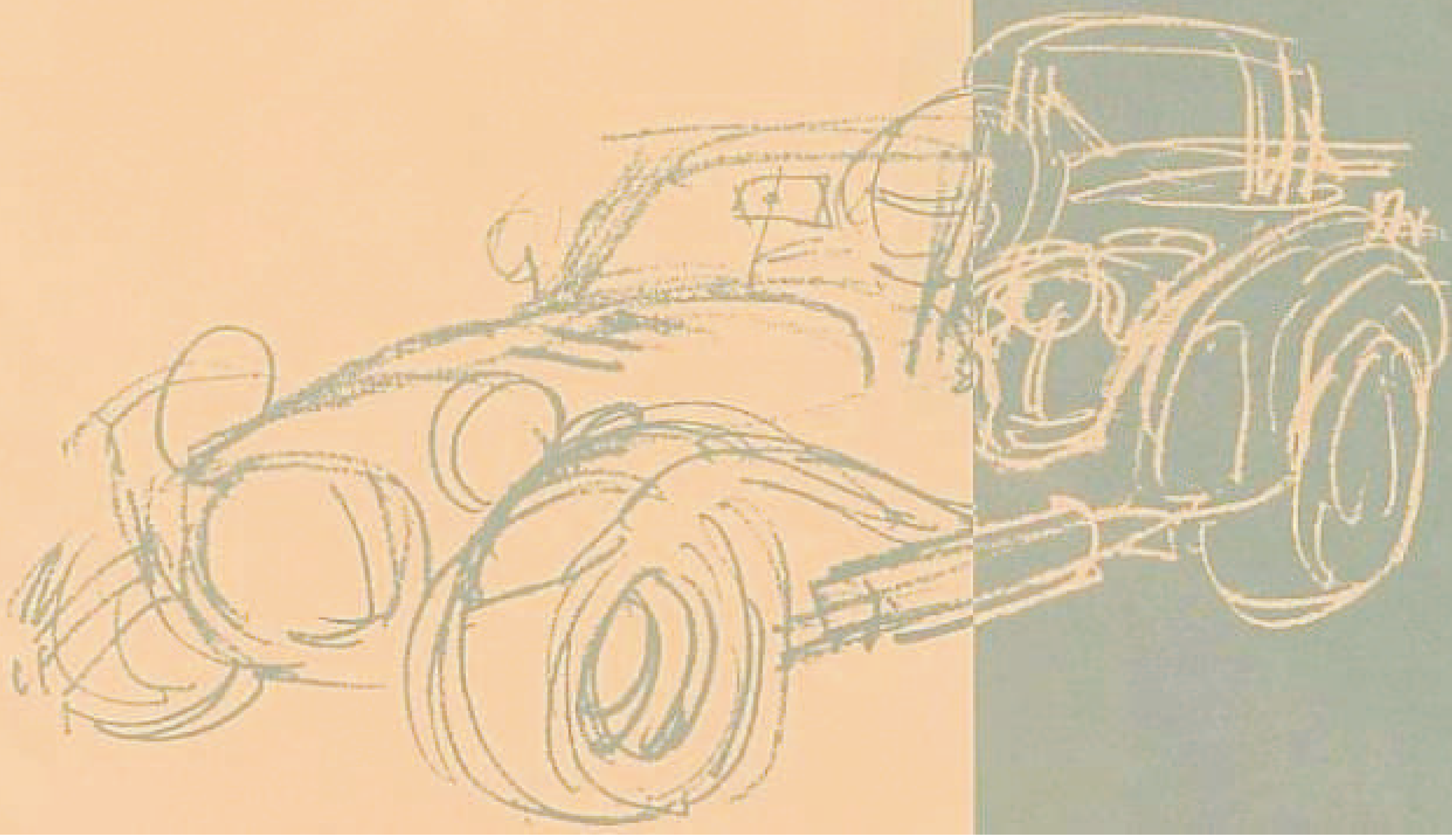






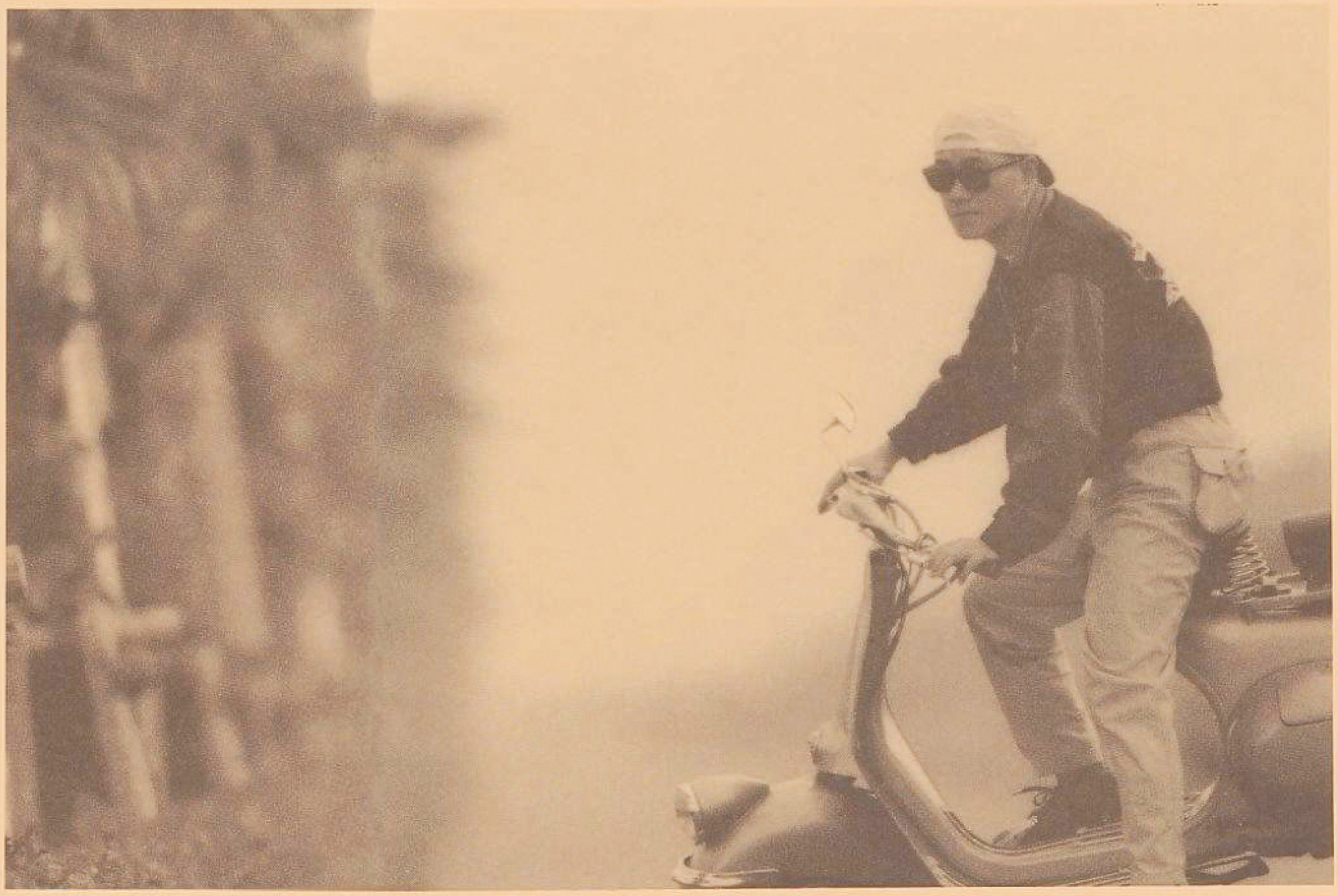


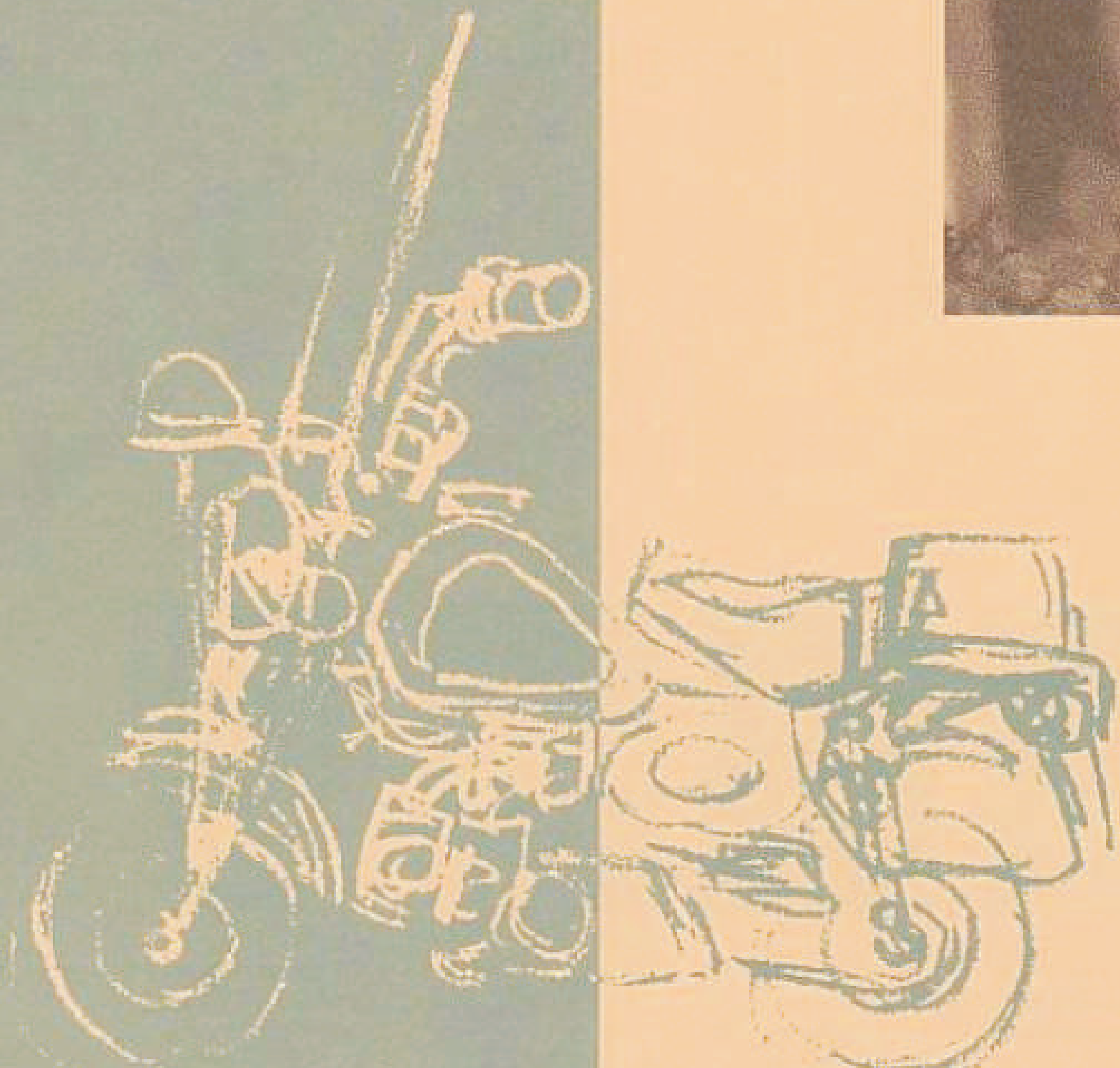










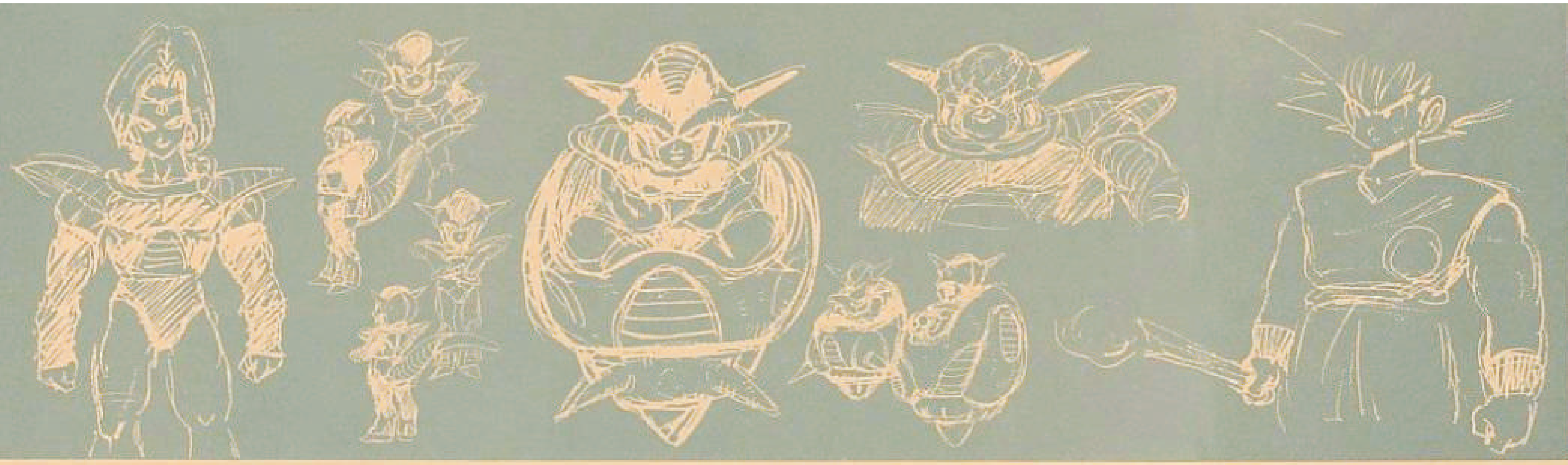


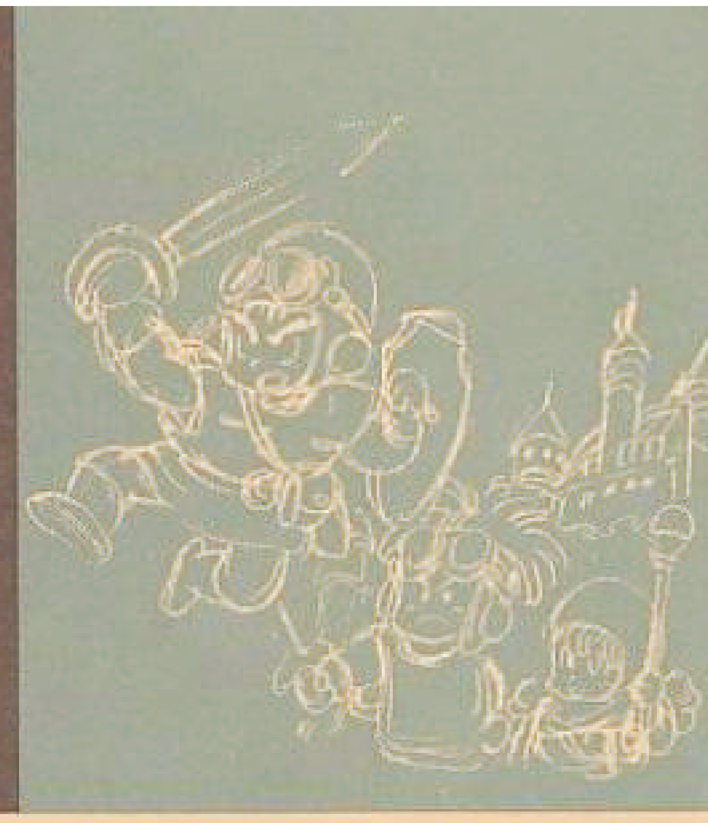
バイオグラフィー



鳥山明

1955年　4月5日、愛知県に生まれる。
1974年　県立工業高校のデザイン科を卒業する。同年広告関係のデザイン会社にデザイナーとして入社。
1977年　デザイン会社をやめる。
1978年　集英社週刊少年ジャンプ　月例ヤングジャンプ賞（現ホップ☆ステップ賞）に応募。「ワンダー・アイランド」でプロデビュー。
1979年　「Dr.スランプ」連載開始
1981年　「Dr.スランプ」がフジテレビ系でＴＶアニメ化。
1984年　「ドラゴンボール」連載開始。
1986年　「ドラゴンボール」がフジテレビ系でＴＶアニメ化。
1989年　ＴＶアニメ「ドラゴンボールＺ」がスタート。「ドラゴンクエスト」もフジテレビ系でアニメ化。





鳥山明 V.S. 堀井雄二 森下孝三 鳥嶋和彦

鳥山明

V.S.

堀井雄二
ドラゴンクエスト
シナリオライター

森下孝三
アニメ・ドラゴンボールZ
プロデューサー

鳥嶋和彦

対談

鳥嶋　鳥山さんの活動がマンガから始まってアニメーション、コンピューターゲームと多岐にわたるということで、それぞれのかかわり方の中で彼の絵やキャラクターがどのように受け取られ、どういうところに特質があるのか、そのあたりをお聞きしたいと思います。

森下　他の作品にくらべても、キャラの一つ一つにすべて存在感があると感じますね。「Dr.スランプ」のキャラにしても、「ドラゴンボール」のそれにしても、たとえ1場面しか出なくてもすごく魅力がある。役者さんもその作品に思い入れちゃったり…。

鳥嶋　キャラクター論というのを除いたとしても、ビジュアルとして非常に区別がある。パッと見たときに違うよね。

鳥山　僕としてはちょっとピンとこないですね。僕程度の区別なら他の作家さんでもちゃんと個々のキャラを持っているんじゃないかと思うんですけど。

鳥嶋　例えば新しいキャラが出てくるときに、頭の中で考えてから絵として定着するまでの作業というのは、具体的にどういうふうになるの?

鳥山　もちろん最初は敵なら敵でこんな悪いやつでこんなことを考えていて…というのから絵には移すんですけど、それほど深く考えないです。でも、やっぱり、一応ほかとは違う特色を持たせようとはしますけどね。気をつけているのは画面全体を含めての白黒のバランスですね。だからぼくのキャラってどこかにかならず黒い部分をいれるようにしてるんです。

鳥嶋　それは背景のなかでパッと目にはいりやすいから?

鳥山　そうです。

鳥嶋　原作からアニメにするときに苦労することなどはありますか。

森下　アニメというのは基本的に映画ですから、すばらしいアクションの絵があれば、そのアクションまでどうやって持っていけるかが問題なんです。鳥山さんの絵は、雑誌で見ても動いているような絵ですから、それを動かすというのは非常に難しいんです。それ以上に動かす。だからそのためには、ため※①が必要なんです。ギリギリまで動かない。

鳥嶋　動かすために止めるわけですか。自分で描いたシーンをTVで見てどう?

鳥山　あっ!って思いますよ。盛り上げ方とか絶対マンガじゃできないですものね。

鳥嶋　筋斗雲の飛ばし方をアニメを見て変えたっていってたよね。

鳥山　ええ、ありました。

鳥嶋　逆にまったく動かないという前提でつくられている「ドラゴンクエスト」の場合はどう? そのあたりのところで鳥山さんが入ったというのは、ものすごくその後のゲームの流れを変えたよね。

堀井　とにかくモンスターは動かないという設定だったから、動かなくて「おっ!」というような絵を出さなくちゃならない。ある程度プロに頼まなきゃと思っていました。

鳥山　RPG※②とかいわれても、全然僕はやったことないですからわからないでしょう。始めはやりづらかったですね。

鳥嶋　マンガとは逆にキャラ特性がないわけだから?

鳥山　そう、大体どういうふうに画面に出てくるのかとかも…。II以降はもうどんな感じかわかってますから楽でしたけど。ただ、わりとモンスターを描いてて面白いですから。

鳥嶋　やった結果で得たことってある? マンガにフィードバックするような。

鳥山　それは多いですよ。ドラゴンボールなんかでもストーリー全体にかかわってくるような影響を受けましたね。

堀井　鳥山さんが描くモンスターが成功だったと思うのは、襲ってくるという動きがあって、なおかつ愛きょうがあったというのが大きいところだね。

鳥山　愛きょうはあるかもしれませんね。やっぱり子供のときに見ていたディズニーとかの影響があるのかも…。憎めない部分があるとは思うんです。ディフォルメは昔から好きで、これなんかもアメリカのアニメーションの影響だと思いますよ。とにかく最初に見た「101匹わんちゃん大行進」※③の印象が強烈でしたから。本を買ってもらって毎日模写してました。

鳥嶋　犬を?

鳥山　いや、人も。うまいと思いましたもん。リアルだけど、なにかディフォルメがしてあるような感じがすごくしたから。子どもながらにショックでした。

森下　それはいくつぐらいの時ですか?

鳥山　小学校1、2年かな。といっても外で遊ぶほうが好きでしたけどね(笑)。その後、手塚治虫さんが面白いなと思った。リアルに描くばかりが能じゃないなと思いましてね。こういう思いがけない描きかたもあるんだなって。

鳥嶋　鳥山さんは資料というのをあまり持たない人でしょう。それにしては結構動物は出てくるしメカは出てくるし。

鳥山　動物図鑑が好きで毎日見てましたしね。今でもその図鑑はのこってるけど、ぼろぼろですよ。完璧にどこになにがあるか把握するくらい好きでしたね。動物園にもしょっちゅう行ってたぐらい動物が好きだったんですよ。

鳥嶋　それだけ立体的に見ているから、当然資料なんか必要ないわけか。モンスターなんかがあまり怪物怪物しないのもそのあたりなのかしら。

鳥山　あるんじゃないですかね。メカなんかに関しても。

森下　ですから、鳥山ワールドという感じがしますね。遊園地というか。無尽蔵にキャラが出てきて、その中でメカも動物もひとつの人格を持っているような気がしますね。やっぱり遊園地ですよ。

鳥嶋　絵だけを独立して話すのは難しいだろうけど、楽しく描くというのが基本みたいね。

鳥山　絵に関してはあまり気づかれないかもしれないですが、意識して変えているんですけど、わかります? 全体のタッチをカクカクッという感じに変えてきているんですが。そのほうがよりスピード感が出やすいですよ。

鳥嶋　なるほど。

鳥山　いつまでも同じことをやっているのは嫌いなほうですから、そういう意味でどんどんタッチなんかも変えていきたいですね。

鳥嶋　そのへんが飽きないコツかな?

鳥山　今後の課題は女体でしょうね、やっぱり(爆笑)。永遠のテーマですよ。うまく描けないですもん(笑)。

●

※① ため=映画などの演出方法の1つ。この場合、瞬間的な動作や動きの迫力をひき立たせるために、その動作の直前に静止場面を、わざと入れたりすること。
※② RPG=ロールプレイングゲームの略。ファンタジーなどに題材をとり、プレイする人間がゲーム世界の1住民として旅をしたり、冒険をしたりすることを疑似体験できるゲームの総称。
※③ 101匹わんちゃん大行進=1961年・ウォルトディズニープロ製作のアニメ映画。



鳥山 明
マンガ家。そのストーリー作りのほかにもキャラクターなどのデザイナーとして数かずの作品を手がける。



堀井雄二
超人気ファミコンゲームの「ドラゴンクエスト」のシナリオライター。今年2月に第4弾が発売される。



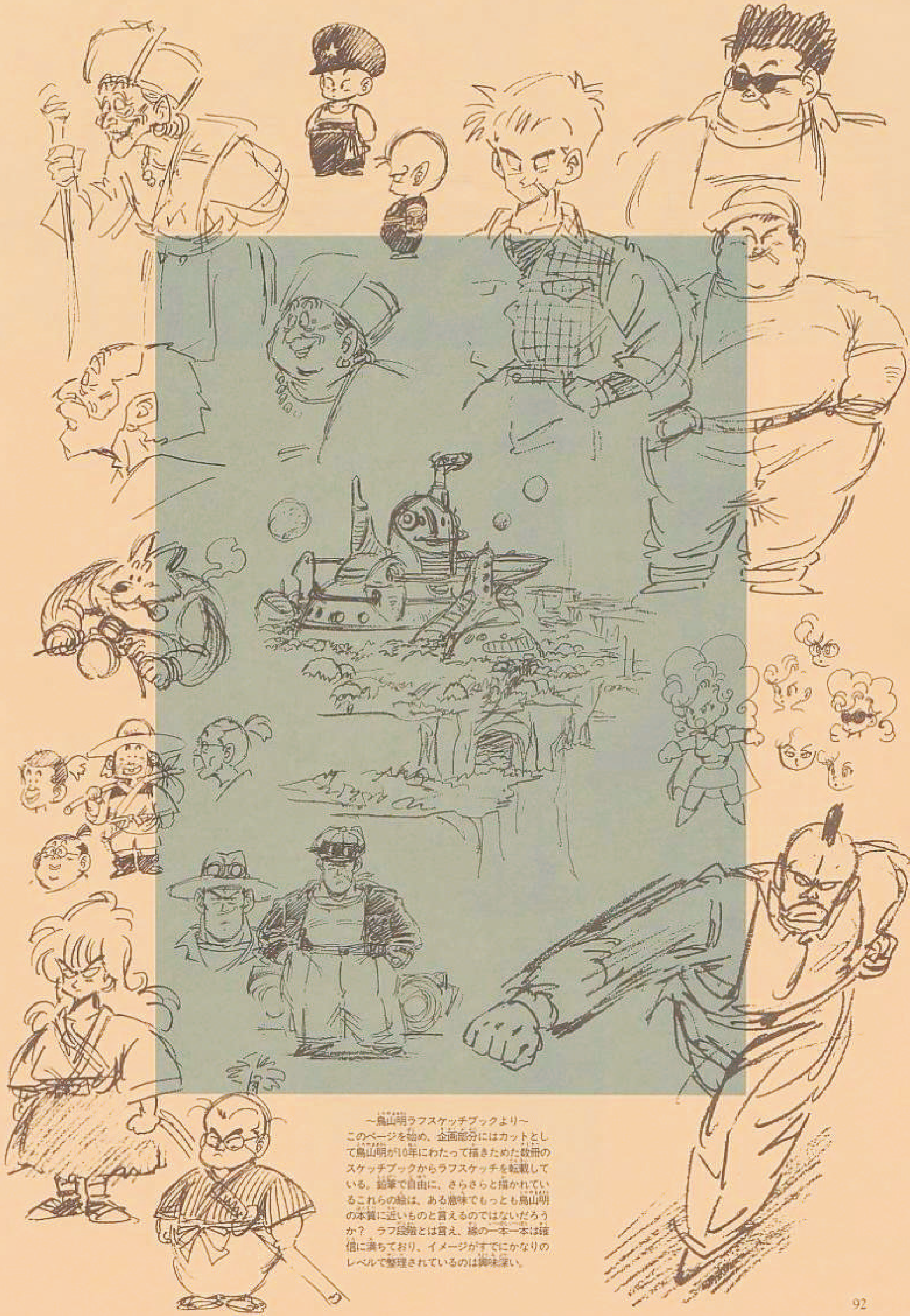
森下孝三
「ドラゴンボールZ」のプロデューサー。その作品の質の高さは定評があり、業界では数少い実力者の1人。



鳥嶋和彦
週刊少年ジャンプ副編集長。鳥山明の元担当編集者なのは鳥山ファンならご存知のはず。



まんが、アニメ、ゲーム…話は次から次へと、どんどん広がっていく。



～鳥山明ラフスケッチブックより～
このページを始め、企画部分にはカットとして鳥山明が10年にわたって描きためた数冊のスケッチブックからラフスケッチを転載している。鉛筆で自由に、さらさらと描かれているこれらの絵は、ある意味でもっとも鳥山明の本質に近いものと言えるのではないだろうか？　ラフ段階とは言え、線の一本一本は確信に満ちており、イメージがすでにかなりのレベルで整理されているのは興味深い。



▲鳥山明の自宅内に作られたスタジオ。趣味のバイクなどが持ちこまれている。ペン入れ以降の作業はここでおこなう。

ILLUSTRATION WORK



マンガ家の場合、コミックス自体のメイキングについてはわりとよく紹介されるが、こと扉なりコマなり、"絵"の具体的な製作プロセスがクローズアップされるチャンスはあまりない。そこで今回は本書の企画に合わせ、鳥山明のイラストがどのように発想され、完成していくかをご紹介しよう！

1／どんなイラストにするかをスケッチブック等にラフを描き、プランを練っていく。大体のイメージ、構図などが決定したのち、実際に下描きの作業にうつる。
2／ケント紙に下描きを描いていく。1の作業をせずにいきなり下描きに入ることも多い。また原稿によって色のついた特殊なケント紙をもちいることもある。
3／ペン入れをする。ペンはゼブラ製のGペン、インクはパイロットの証券用インク。たまに普通のサインペンも使用している。
4／たいていの場合、3のペン入れが終了すると普通紙コピーを使い、比較的吸水性のよいケント紙に複写。これは黒をクッキリだすためと、ペン入れの時点でホワイト修正もできるという利点からである。
5／コピーでとった線はさわっているうちにかすれてしまうことがあるため、定着液をスプレーする。
6／彩色。彩色にはLUMAというカラーインクを使用。LUMAはのびがよくわりとつかいやすいインクだがなかなか入手しづらい。また筆は天祥堂作のものを愛用している。
7／全体をチェックし、必要があればホワイトで修正して仕上げる。ホワイトもにじみにくいという特性からLUMAのものを使用している。
8／画面の保護のため、もういちど定着スプレーをかける。
9／スプレーの乾燥を待って完成。

鳥山明のイラストはやはりコミックスが基本のため、キャラクターがメインとなっている。しかし、そこにそそがれている色や構図ははるかに少年マンガのレベルを超えていると言えよう。明るく、楽しく、すきとおっていてきれい。まさしく"気持ちがいい"世界はこのように生み出されるのだ。



▲多種にわたる資料。資料にはあまり特殊なものは使わず、また量も多く持っていないという。



▲忙しい合間に作られた模型。なにげない車でも、けっこういい色でぬられていたりする。



▲そして未完成の模型の山。年寄りになっても作りきれないほど買いこんでしまったと笑う。

鳥山明 V.S. 秋本治





対談

――鳥山さん、秋本さんのお二人にお聞きしたいのは、なんといってもキャラクターというのがどのような発想から生まれてくるのか、という点です。非常に今、キャラ不在のマンガが多いなか、いかにして悟空なり両さんなりが誕生したのでしょう…？

鳥山 秋本さん、連載は何年ですか？

秋本 何年ですかね。昭和51年からだから13年目ですね。

鳥山 両さんというのはどんなところから出てきたんですか？

秋本 あれは、本当に作ろうとしてやったんじゃなく、応募作品だったから担当の編集者もいないし、好き勝手をかいたんですね。キャラを立てようとか全然考えてないし。仕事始めて4、5年ですね、キャラが立ってどうこうみたいなのは。

鳥山 じゃ、最初は変な警官の話をかいてやろうなんていう…。

秋本 そう。ただ警官らしくない警官を出してやってみようかというか。あれ以降、読み切りなんかで、キャラを考えて作ると結構失敗するんですよ。かえってぽんとやっちゃったほうが、意外なのが一人歩きしちゃって。たまたまなんですよ、ほんとに。

鳥山 アラレなんていうのも完全にたまたまできたんですよね。僕の場合も。

秋本 作ろうと思ってつくると結構難しいところがあるよね。だからかいていくうちに作っていく部分が出てくるんですよね。例えばランボー※①みたいなああいうので、最悪の条件に強いという一つだけでいいんですよ。そしてやっているうちにランボーのキャラが出てきて、どんどんひとりだちしていくみたいにね。

――わき役なんかはどうですか？

秋本 いわゆる主人公になるべく近くないのというか、相反するものが一番動かしやすい。両だと力強くて強引な感じだから、気がよわいやつとか調子のいいやつとか…。ただ今まで結構だしちゃってるから。鳥山さんみたいにコスチュームをいろいろ考えたりとか、全然違うモチーフだったりとかっていうのなら、いろいろ構想も広がるんだけど。現実にいそうなのしか出せないからね。

鳥山 僕は最近、妙にギャグじゃなくてストーリーっぽくして、いわゆるはまってしまったというか、エスカレートマンガになっちゃってますから結構辛いものがあるんですけどね。僕の場合、主人公の敵ですから、前の悪役とは違ったタイプにしなきゃな、というのがありますね。でも難しいですよ。全く新しいのって出てこないです。

秋本 主人公のライバルということになると逆に設定が無限大に作れるだけに難しいのかもしれないね。僕の場合だと主人公とコンビで動かすという感じだから主人公さえいれば済ませることはできる。

鳥山 両さんなんかは強烈な個性というか、持ち味がありますから、一本柱が通っていてすごくいいなと思うんです。悟空なんかはその点、たくさん人がいたりするとしゃべらないタイプですから、あまりキャラクターの強いのを出すとくわれちゃうところがあるんですよね。だから、なるべく一匹狼にかこうかこうとは思っているんですけど。

――新しいキャラを出すときはやはりいろいろスケッチを描くんですか？

鳥山 頭である程度考えて、気にいったのをスケッチでかくんですけど、どうしても似かよっちゃって。絵柄的にはちょっと人と変わった個性があるような感じにはと思っているんですけれども。



鳥山 明
「Dr.スランプ」のアラレ「DRAGON BALL」の孫悟空など、圧倒的支持をうけるキャラの生みの親

――絵柄といえば鳥山さんの場合ですと、人物にしても車にしてもディフォルメしてあって、それがものすごく魅力ですよね。あれもやはり計算しているんですか？

鳥山 いや、というかディフォルメは好きですし、そのままの形で資料を見てかくと大変だからそうしてしまったり、自分で考えてしまったりというのがあるんです。秋本さんなんて大変でしょう。

秋本 いや、僕はそのままだから。結局、ディフォルメというのは、ぜんぜんほんとにそれを知らないと、車でもタイヤがただ4つあるだけという感じになっちゃうかも知れないけど、鳥山さんの場合、ああいうメカとか好きだから、それが自然に楽にできているような感じがするんですよね。楽な自由な発想でかいているから、肩張ってなくて、実際動きそうな感じがするんだと思うよね。

鳥山 好きだというのは大事ですよね。おなじかくにしても好きな人、嫌いな人、興味のない人とかでやっぱり違ってきますもんね。

秋本 だから、キャラクターにしても、そういう人物のキャラクターへのこだわりみたいな、こういうのがかきたいというのがあればそれなりにかけるけど、全然こだわらないで、ストーリーにもこだわらないと、ほんとに中程度のものにしかならないよね。

――鳥山さんですと子供のころディズニーのアニメに興味を持って、毎日模写していたそうですが、秋本さんは？

秋本 僕が好きでかいていたのは、古いんですけれども「日の丸くん」※②というキャラなんですよ。知らないかな。

鳥山 「鉄腕アトム」※③も描きましたね。

秋本 子供って丸いというか、気持ちのやさしい感じの絵から入ると思うんですね。藤子不二雄さんがいつまでも好かれるというのもそういうところだと思う。

鳥山 逆に、劇画から入っちゃった子はどういうふうになっちゃうか、よくわからないですものね。

――最後にこれからマンガをやってみたいという人にキャラクターという点でなにかアドバイスがあるとすれば…。

鳥山 かきたい作品によっても違うんですよね。ギャグだったら、なるべくアクの強い、インパクトのあるキャラというのが重要だと思うし。中には地味な内容がかきたい人もいるだろうし。

秋本 やっぱりジャンルによってもそれにあうキャラがあるし、本人のかきたい作品と、その人の画力とのかね合いもあるし。やっぱり一番手っ取り早いのは今あるマンガから自分の好きなキャラみたいのをかいて、まねしていくうちに自分のものにしていくみたいな…。

鳥山 まずは似顔絵から始まっていると思うんですけどね。かこうとしてかくというより、自分の好きなものとかがあって、それを生かしてかきたいということで出たキャラというのは、やっぱり個性があると思うんですよ。

秋本 そうですね。●

※① ランボー＝1982年のアメリカ映画『ランボー』の主人公。ベトナム帰還兵の元グリーンベレーがいわれのない仕打ちに怒りを爆発させる。シルベスター・スタローンの代表作の一つ。
※② 日の丸くん＝大友朗・作。1958年4月～1963年12月、集英社『日の丸』に掲載の「日の丸くん」の主人公。かっぱつな冒険少年探偵。
※③ 鉄腕アトム＝手塚治虫・作のあまりに有名なマンガ『鉄腕アトム』の主人公。10万馬力のロボットで、世界の平和のために戦う。



秋本 治
週刊少年ジャンプに「こちら葛飾区亀有公園前派出所」連載中。両さんこと両津勘吉のキャラクターは強烈だ。



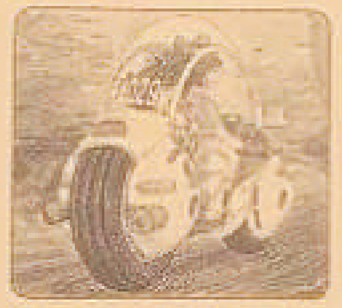
1 鳥山明 THE WORLD カバーイラスト

本画集のための描きおろしで、孫悟空と竜がモチーフになっている。コピーされたケント紙に描かれており赤系のこの作品のほかに緑系を中心にカラフルな彩色のものも描かれた



2 DRAGON BALL 第44話扉

飛行メカに乗った悟空。初期の悟空にはパイロットゴーグルをつけたスタイルをしているものが何点かある。メカのエンジン部分のディティールが面白い。



3 DRAGON BALL 第1話扉

オモ線（メインになる線）をカラーインクで描いたもので、独特のムードを持っている。このバイクは初めの数話に登場し、かなり細かい部分まで具体的にデザインされている。



4 WOLF

本画集のための描きおろし。原色をだいたんに使いながら、配色のバランスはバツグン。色どうしが強烈に個性を主張するので、このレベルにまとめあげるのは常人では難しい。



5 DRAGON BALL 第1巻 カバー

ＤＲＡＧＯＮ ＢＡＬＬの楽しい一面を表わしたイラスト。屈託のない悟空のキャラクターはそこぬけに明るく、自由である。コミックス第1巻にふさわしい作品といえよう。



6 週刊少年ジャンプ 1986年第12号ポスター

悟空のもう一面をパワフルに描きだしたイラストで、迫力あるポーズ、だいたんな構図など、戦闘中の悟空を描いたなかではベスト3にはいる傑作である！



7 週刊少年ジャンプ 1985年秋増刊ポスター

悟空を中心に、天下一武道会出場者を配してある。それぞれのキャラクターのクセや闘いかたがそれとなくつたわってくるようで、見ているだけで楽しい。



8 週刊少年ジャンプ 1985年第13号ポスター

スペシャルポスターとして描かれた一枚。極初期に属する作品である。連載開始当初、鳥山明は中国に非常に関心を持っていた。バックに描かれた風景にもそれがうかがえる。



9 DRAGON BALL 第3巻 カバー

天下一武道会会場前における、出場前の悟空のスナップといったところだろうか？ 色づかいと、悟空の髪の毛にいれられたタッチにより、会場の熱気がつたわってくるようだ。



10 DRAGON BALL 第30話扉

第30話の扉イラストはこれら悟空のポーズによって構成されている。この頃の悟空は2頭身で、後に登場する悟空の息子悟飯よりもやや頭身が低く、もっともかわいらしい。



11 DRAGON BALL 第3話扉

色のついたケント紙に描かれている。この手法はDr.SLUMP の頃に実験的に使われているが、地の色、カラーインクの色、オモ線の色のバランスが絶妙のコンビネーションをなす。



12 DRAGON BALL 第93話扉

鳥山明のミリタリー風メカが前面に描かれた作品。これらのメカのすべてがカッコよく、楽しそうで、しかもどこかあたたかいので、一度乗ってみたいと思った人も多いハズ。



13 DRAGON BALL 第1話より

第1話のコマの中からブルマだけをチョイスしてみた。カプセルコーポレーションのわがまま娘ブルマは鳥山明の女性キャラの集大成ともいえるだろう。



14 DRAGON BALL 第2話扉

戦闘機のコクピットに座るブルマとインカム（無線通話機）で何やら話す悟空。この時点では悟空とブルマがカップルになったらどうかというアイデアがあったという…。



15 DRAGON BALL 第48話扉

亀仙人、クリリンと個性あふれるキャラクターが続々と登場したころのイラスト。ポルシェ911カブリオレに乗った3人が描かれているが、バックミラーの亀仙人がニクイ！



16 DRAGON BALL 第4話より

第4話から今度は亀仙人。アロハを着、サングラスをかけたハゲのじいさんが仙人というアイデアにはブッとんだが、その性格もやはりというか何というか鳥山キャラそのもの。



17 週刊少年ジャンプ 1986年第25号表紙

週刊少年ジャンプの表紙用に描かれた悟空は多いが、その多くは製版処理という一種の合成により最終的な絵柄構成をなしていて、この作品も実際は他にカニや貝が描かれている。



18 DRAGON BALL 第75話扉

銃を正面に向けたブルマを中央に配したアイキャッチの高いイラスト。後ろのガイコツのようなのは例の宝の番人ロボットで、このロボットはけっこうファンの人気が高い。



19 週刊少年ジャンプ 1985年 第45号表紙

これも表紙用に描かれたイラストである。実力を誇示するかのごとく立ちふさがるジャッキー・チュンこと亀仙人！ そして闘志むきだしの悟空!! 試合の緊張感がつたわる！



20 DRAGON BALL 第130話扉

鳥山明お得意の車モノイラストの一枚。このワゴンもそうだが、作品に登場するメカにはよく、"ＣＵＰＳＵＬＥ" すなわちカプセルコーポレーションのマークがはいることが多い。



21 DRAGON BALL 第8巻 カバー

これも車がモチーフ。後輪を空転させ、テールをふり、大馬力にモノを言わせて前陣にイザ突入せんとするスポーツカーシェルビーコブラ429!! 真正面の構図が大迫力だ！



22 DRAGON BALL 第19話扉

これもNo.11と同じ手法で描かれているが、こちらはウェスタン(?)調。ところで本画集の表紙も含めて2足歩行の鳥や竜に乗るというモチーフを鳥山明は好むようだ。



23 DRAGON BALL 1987年カレンダー

この見ひらきは1987年のカレンダーとして週刊少年ジャンプに載ったものである。この手のふろくモノは週刊誌の宿命で、見のがしてしまうとなかなか再会するチャンスがない。



24 DRAGON BALL 1987年カレンダー

23と24の2点はオーソドックスな追跡バトルシーンのイラストである。背景にさらりと描かれた戦艇のメカなどもよく見るとけっこう面白いデザインをしている。



25 DRAGON BALL 1987年カレンダー

これはカレンダーの表紙と各月を表わすための数字。表紙もなかなかだが、メインキャラと組み合わせた数字がなかなかの力作。3月のウーロン10月のカリン様などが楽しい。



26 DRAGON BALL 1987年カレンダー

夏はやっぱり水着ギャル！…というわけで、バイクに乗ったブルマのイラスト。ウーロンと亀仙人の気持ちがわかる人も多い？ 夏っぽいイメージがここちよい。



27 DRAGON BALL 1987年カレンダー

かわって冬は亀仙人のクリスマスという楽しい構成。なおこのほかにもＤＲＡＧＯＮ ＢＡＬＬ 描きおろしイラストによるカレンダーが何種かあり、また別の機会に紹介したい。



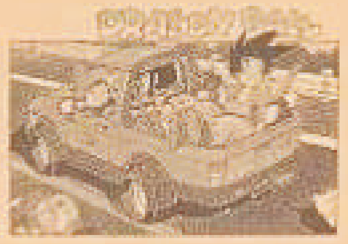
28 DRAGON BALL 第155話扉

ジープの上にすっくと立ち、不敵な笑いをうかべた悟空！ カッコいいイラストだが、短編読み切り作品の「ＳＯＮＣＨＯＨ」の扉とは兄弟的なイラストであることにお気づき？



29～32 DRAGON BALL 第17巻 カバー

コミックス17巻の表紙のカラーバリエーション。メイキングでもふれたが、コピーを利用したイラストの場合このような何種類もの色のくみあわせで何点か描かれることが多い。



33 週刊少年ジャンプ 1989年 第18号ポスター

これは週刊少年ジャンプのとじこみポスターとして描かれたが、サイズに注目！ なんと実物は、ポスターになったものよりもずっと小さい!! それでもこの美しさなのだ。



34 DRAGON BALL 第18巻 カバー

成長した悟空は牛魔王の娘チチと結婚し、悟飯という息子をもうける。コミックスの18巻はその悟飯をメインにすえたイラストによってかざられている。



35 週刊少年ジャンプ 1989年 第29号ポスター

悟空・悟飯親子を描いた作品。悟飯の服装から見て、これからジャングルを越え保育園へむかうところだろうか？ 竜の足音や木々の葉ずれの音が聞こえてきそうだ。



36 1989年キャッチフレーズ グランプリポスター

このポスターではＤＲＡＧＯＮ ＢＡＬＬの題材のもととなった西遊記をモチーフにして描かれている。悟空は当然として、クリリン、マジュニア・悟飯の役どころが笑える。



37 週刊少年ジャンプ 1990年 第5号額はがし

ドラクエⅣ発売記念プレゼントの額はがしゲーム用に描きおこされたイラストだが、この手の企画もののイラストを鳥山明自らが描くことは、かなりめずらしい。



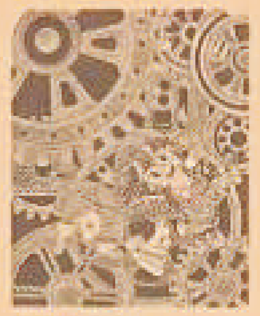
38 週刊少年ジャンプ 1990年 第5号額はがし

これも同じ企画のために描かれたもの。ドラクエⅣのキャラクターはＤＲＡＧＯＮ ＢＡＬＬのキャラクターと比べても、より肉感的で存在感のあるデザインだ。



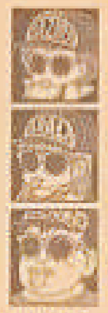
39 Dr. SLUMP 第1巻 カバー

Dr. ＳＬＵＭＰ コミックス第1巻は鳥山明の単行本の表紙である。あまりに有名なこのイラスト全体から、当時の鳥山明の作品に対する熱気がつたわってくる。



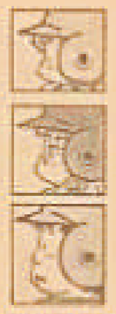
40 週刊少年ジャンプ 1980年 第18号表紙

週刊少年ジャンプの表紙用に描かれたもの。わりと初期に属するイラストであるが、アラレ、千兵衛ともにキャラクターイメージがすでにガッチリときまっている。



41 Dr. SLUMP 第7巻 背表紙

Dr. ＳＬＵＭＰのコミックスの背表紙から2点。鳥山明は背表紙にこるので有名だが、ＳＬＵＭＰのころはキャラクターの表情集で構成されることが多かった。



42 Dr. SLUMP 第5巻 背表紙

ガッちゃん、アラレ、千兵衛というメインキャラを配したもの。本だなにコミックスを並べた時でも楽しめるというのはＤＲＡＧＯＮ ＢＡＬＬでも同様である。



43 週刊少年ジャンプ 1980年 第11号表紙

このイラストは鳥山明が初めて週刊少年ジャンプの表紙をかざった時のものである。表紙ということでかなり目立つことを意識した色づかいになっている。



47 週刊少年ジャンプ
1980年　第45号カード

アラレ、ガッちゃん、ピースケが描かれたイラストである。アラレたちの服装に当時のアウトドアブームの影響がうかがえる。少年マンガになかったファッション性だった。



46 週刊少年ジャンプ
1980年　第42号カード

この年鳥山明スペシャルとしてつけられた「ほよよカード」用のイラストである。これ以外の作品もすべて円形のわくの中に構成され、なかなか楽しいムードをもっている。



45 1982年用カレンダーより

Dr.ＳＬＵＭＰの魅力のひとつに、２頭身化された動物やヒーロー、怪獣が多数、登場したことがある。これは数あるそれらのキャラクターのうちの何点か。



44 Dr.ＳＬＵＭＰ
第37話扉

２Ｃ原稿ながら、その素晴らしさに画集入りしたもののひとつ。ライオン（？）の上に乗って探検に出かけんとするアラレのイメージは、当時ものすごく新鮮だった。



51 Dr.ＳＬＵＭＰ
第197話扉

チャンスボートＦ４Ｕコルセアと、パイロット姿のアラレ。Dr.ＳＬＵＭＰにはこの手の軍用メカイラストも数多い。模型ファンだという鳥山明ならではである。１Ｃの作品。



50 Dr.ＳＬＵＭＰ
第４巻カバー

これも名作と言っていいイラストの一つだろう！　アラレの表情やポーズもさることながら、電話機メカのなんとかわいらしいことか!!　ミリタリールックも楽しい。



49 週刊少年ジャンプ
1980年　第47号カード

Dr.ＳＬＵＭＰの変態キャラ大集合！…といった感がある。バーザンがいないのが惜しい。それにしても、今の目で見てもニコチャン大王は想像を絶するデザインである。



48 週刊少年ジャンプ
1980年　第41号カード

バッタ型メカに乗るアラレ。この手の動物メカというのも鳥山明の好むモチーフのひとつ。動物や昆虫が大好きだったという本人の少年時代によるものだろうか？



55 Dr.ＳＬＵＭＰ
第51話扉

これは第51話の扉。このアラレのかぶった帽子も大人気を呼んだ。おそらくこれほど社会現象をまきおこすコミックスはしばらく出ないのではないだろうか？



54 Dr.ＳＬＵＭＰ
第105話扉

則巻千兵衛は作者の結婚に合わせて念願の山吹先生と結婚できた。これはそのハネムーンの話の時の作品。アラビアンナイト風のムードがなかなかの味である。



53 鳥山明保存会
1983年ファン大会用ポスター

これは鳥山明のファンクラブ「鳥山明保存会」のファン大会ポスター用のイラスト。かなり連載の後期のほうで描かれたものである。２足歩行メカのデザインもかっこよい。



52 Dr.ＳＬＵＭＰ
第５巻カバー

第５巻の表紙から色づかいが微妙に変化しはじめたように思える。このブルーやグリーンのシブさは、他のマンガ家の追従できるレベルではなかったし、今もそうだと言えよう。



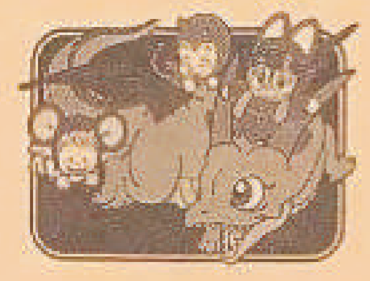
59 Dr.ＳＬＵＭＰ
第６巻　カバー

この表紙も出版当時、かなりのインパクトがあった一枚だろう。全体を青で統一しつつも、めりはりをなくさずに色のバランスをとっているあたりは、さすがである。



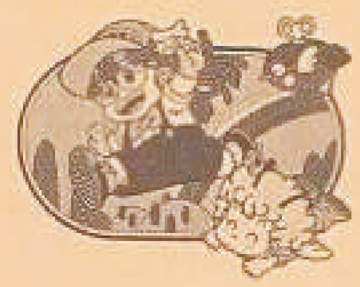
58 Dr.ＳＬＵＭＰ
第126話扉

きわめつけの一枚がこれ！　カラーインクによるこの美しさは、目をうばわれるものがある。単行本では無残にもモノクロになってしまうのだから、もったいないものである。



57 Dr.ＳＬＵＭＰ
1982年カレンダー

チビルくんとドラゴンが描かれたカレンダー用イラスト。このようにサブキャラも、アラレやガッちゃんに負けないくらいかわいらしいデザインが多かったのである。



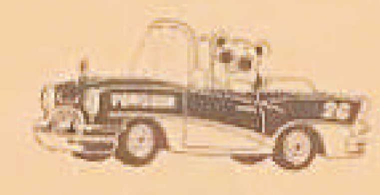
56 Dr.ＳＬＵＭＰ
1982年カレンダー

56、57の２点はカレンダー用のものである。これは色指定（印刷のプロセスで色をのせる）によって彩色されるので、画集に載せるべきかまよったが、そのかわいさゆえ収録した。



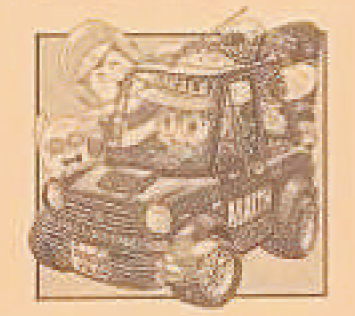
63 Dr.ＳＬＵＭＰ
第10巻　カバー

このイラストのサイズをよく見てほしい。普通コミックスのイラストは比較的大きく描くが、鳥山明の場合原寸もしくはそれ以下でも、アラが出ないのがよくわかると思う。



62 Dr.ＳＬＵＭＰ
第61話より

第61話よりピックアップしたブタさんと車。ペンギン村はどこか西海岸のにおいがあるように思う。それゆえテールフィンがギン！…と張ったオープンのアメ車が似合う。１Ｃ。



61 Dr.ＳＬＵＭＰ
第９巻　カバー

コミックス９巻の表紙はアバルトＡ112というマニアックな車がモチーフ。ひとくちに車といっても鳥山明の描く車には一定のポリシーがつらぬかれている。



60 Dr.ＳＬＵＭＰ
1983年カレンダー

これも車モノの１枚。ガッちゃんが２人いるところから、これもかなり後期である。カラーインクでペンを入れるというテクニックもこの時期から多用されている。



67 Dr.ＳＬＵＭＰ
第24話　扉

鳥山明の趣味性が早くも出ている初期の１枚。シトロエンのＨバンなどというマニアックな車を持ち出してくるセンスがセンセーショナルだった。バンダイより模型にもなった。



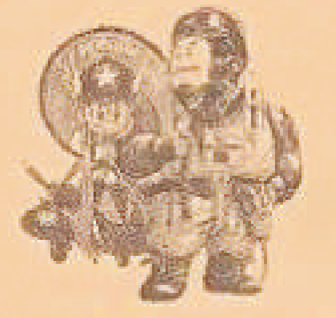
66 Dr.ＳＬＵＭＰ
第78話

Dr.ＳＬＵＭＰの中の一編、「ぼくのといれっとぺいぱー」は作品としての楽しさもさることながら、イラストの出来も素晴らしい。ダイナミックな構図が見ものだ！



65 Dr.ＳＬＵＭＰ
第８巻　カバー

スペースシャトルのような飛行機で空を行くアラレ…。カラーインクで描かれた鳥山明のイラストの中でも１、２を争うそう快感を感じさせてくれる作品である。



64 Dr.ＳＬＵＭＰ
第16巻　カバー

アラレばっかりで、表紙に出てこない則巻千兵衛をふびんに思い、鳥山明が描いたのがこのイラスト。ワッペンとして描かれたアラレのアイデアがユニークだ。



71 鳥山明保存会
入会案内書扉用イラスト

保存会のために描かれたカット。鳥山明はスクーターのようなホバークラフトをよくデザインしており、有名なものにはＤＲＡＧＯＮ　ＢＡＬＬに出てきた「東風」がある。



70 週刊少年ジャンプ
1986年　第49号　表紙

表紙用として描かれたもの。「Mr.ホ」は本編中に出てくる武器やメカのデザインもなかなかこっており、テンポの良さもあいまって、かなりの佳作である。



69 ポラ＆ロイド
扉用イラスト

ポラ＆ロイドの扉イラスト。Dr.ＳＬＵＭＰをへて、かなり手なれてきた時期のものであるが、女の子の表情はまだ鳥山明初期の好みが色濃くでている。



68 鳥山明◯作劇場
第１巻　カバー

数かずの短編を集めた「◯作劇場」のカバーイラストである。初期の作品はさすがに現在の鳥山明のそれには及ばない所があるが、レタリング（文字デザイン）は光っている。



75 フレッシュジャンプ
1982年　第２号ポスター

フレッシュジャンプ創刊２号の特別ふろくとして描かれたもので、この手のものも今となっては入手不可能なので、ここに再録した。75と76の２点が表裏に印刷されていた。



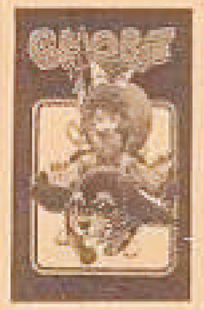
74 鳥山明保存会　1983年
ファン大会用ポスター

鳥山明保存会用のイラスト。見ているだけでわくわくしてくるような、自由な発想で描かれた１枚である。船のディティールもなかなかマニアックである。



73 空丸くん　日本晴れ
扉

最近の作品には時代劇風のコスチュームをまとった少年が活躍するものが何作かあるが、これもその一つ。それに車などを出して超時代設定にしてしまうところが魅力なのだ。



72 ＣＨＯＢＩＴ
第２話　扉

手のひらに乗るほどの小さな女の子の話「ＣＨＯＢＩＴ」の扉。カウボーイ姿のチョビットと小犬のくみあわせがかわいい。黒ベタに赤のタイトルというのがなかなかシブい。



79 ＤＲＡＧＯＮＱＵＥＳＴⅢ
パッケージ

ドラクエⅢは、勇者のほかに数多くの冒険の仲間が登場する。そのためパッケージはそれらすべてのキャラクターを描き込んである。かなり手の込んだイラストだ。



78 ＤＲＡＧＯＮＱＵＥＳＴⅡ
パッケージ

Ⅱのパッケージ。Ⅰよりも色のタッチがかなりかわってきている。数ある鳥山明のイラストの中でも、このⅡのパッケージの絵はかなり上位にランクできるだろう。



77 ＤＲＡＧＯＮＱＵＥＳＴⅠ
パッケージ

超人気ファミコンゲーム、ドラゴンクエストの魅力はもちろん鳥山明のデザインがその一翼をになっていると言えよう。一連のパッケージを紹介したい。



76 フレッシュジャンプ
1982年　第２号ポスター

このイラストに描かれた女の子もわりと初期のものに共通している特ちょうを持っている。キャラクターの顔などの変化も追ってみるとなかなか興味深いものがある。



81 本画集のための描きおろし作品

最後をかざるのがこの描きおろし作品である。翼竜と子供をモチーフにしているが圧巻なのはそのうろこのディティールである。これを描きこむのに３日をついやしたという。



80 ＤＲＡＧＯＮＱＵＥＳＴⅣ
パッケージ

'90年２月に発売されるドラクエⅣのパッケージ。このイラストにも別色バージョンがあるのだが、今回はオリジナルのほうを掲載した。茶色のトーンが目新らしい。





協力
株式会社 田宮模型
(伊草武彦・藤井良彦)

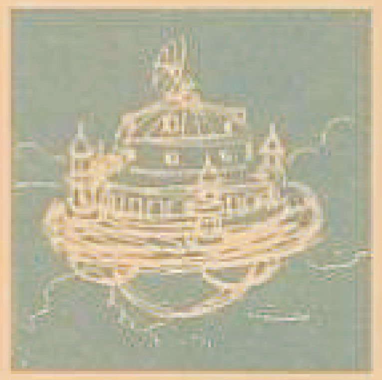
デザイン
青木滋江・坂井美穂
(青木デザイン事務所)

構成
山辺吉一(十八VAN PLANNING)

カメラ
水野康夫
新美宏昭・織田美代司

製版
渋谷 武

編集担当
近藤 裕



JUMP COMICS DELUXE
鳥山明 THE WORLD

1990年1月15日 第1刷発行

著 者●鳥 山 明
発行人●西 村 繁 男
発行所●株式会社集英社
〒101-50東京都千代田区一ッ橋2丁目5番10号
TEL03-230-6233

印刷所●共同印刷株式会社

ISBN4-08-858130-X 雑誌43616-96 C0079 P1000E